Megami Tensei Persona – Sé tu verdadero yo
Serie Revelations – Persona

Una guía por
Henry LaPierre
freeza@ix.netcom.com

Versión 4
28 de febrero de 1997
Actualizada para el lanzamiento americano

Revelations Persona es un RPG que ocurre en la época actual. Una gran corporación está experimentando con el arte de la manipulación mental, y a través de ello abre un portal dimensional. Tú reúnes un equipo de personajes, que resultan ser estudiantes de la escuela secundaria local, y tratas de resolver el misterio de lo que está ocurriendo. Una enorme barrera ha encerrado la ciudad de Lunarvale, donde vives. Demonios caminan por las calles, tus amigos y seres queridos están desaparecidos o siendo asesinados. Depende de ti y de tus compañeros traer de vuelta la ciudad desde las profundidades de la oscuridad.

Armado solo con tu ingenio y tus puños, comienzas un viaje largo y peligroso. Pronto adquirirás mejores armas, como hachas, arcos, lanzas y espadas, sin mencionar que cada personaje desbloqueará su "persona". Más adelante podrás comprar armas automáticas como pistolas, escopetas de bombeo, uzis y rifles.

Toda una ciudad está abierta para que la explores. ¿Irás a la estación de policía para intentar conseguir ayuda de los oficiales? ¿O irás de compras al centro comercial para obtener nuevas armas? Tú decides, pero será mejor que pienses rápido: la vida tal como la conoces depende de ti.

Nota:
Esta guía fue escrita originalmente para la versión japonesa del juego. Algunos de los controles mencionados durante las

explicaciones pueden corresponder a esa versión; por favor, consulta la sección de controles de la versión americana para ver la lista de cambios realizados al adaptar el juego al mercado estadounidense.

Inicio del juego

Después de encender tu PlayStation, presiona el botón *Start*. Cuando aparezca la pantalla del título, presiona cualquier botón; esto mostrará dos opciones:

1. Cargar una partida
2. Comenzar un juego nuevo

Para cargar una partida, presiona el botón **“X”** (el botón “X” es el botón de aceptar en todo el juego; el botón **“Triángulo”** cancela tus selecciones y te devuelve a la pantalla anterior) mientras la opción *Load Game* esté resaltada.

Esto mostrará dos opciones:

1. Ranura 1
2. Ranura 2

Estas corresponden a la ranura de Memory Card de tu PlayStation que deseas que el sistema revise en busca de partidas guardadas.

Presiona **“X”** cuando la ranura que quieres escanear esté resaltada.
Después de unos segundos, todos los archivos guardados de Persona en esa tarjeta aparecerán en el menú de datos guardados. Elige el archivo que deseas cargar (se resaltará en rojo). Tras hacer tu elección, se te preguntará si deseas cargar ese archivo:

1. Sí
2. No

Presiona **“X”** para cargar la partida guardada. Aparecerás en el último árbol o arbusto de Augustus donde guardaste.

Para comenzar un juego nuevo

Selecciona *New Game* en el menú inicial. El juego buscará una Memory Card para que puedas guardar cuando sea necesario. Te avisará si no hay una presente. Después de esto, el juego comenzará.

Controles de la versión japonesa

(Todos usando la configuración de control Tipo 1)

Aquí están los controles principales del juego. Si aparecen otros usos para los botones, revisa las secciones de instrucciones individuales, ya que pueden incluir controles adicionales.

- **Botón “Círculo”** — Aceptar/Inspeccionar (elegir opciones).
- **Botón “X”** — Cancela tu decisión y vuelve a la pantalla anterior. Mantenerlo presionado mientras caminas en el mapa de la ciudad hace que tu personaje/equipo se mueva más rápido.
- **Botón “Triángulo”** — Muestra un cuadro de texto descriptivo en los menús de batalla; rota la ciudad 45 grados al caminar por el mapa de la ciudad.
- **Botón “Cuadrado”** — Abre el menú en pantallas fuera de batalla o lo cierra directamente.

- **Botón L1** — Paso lateral hacia la izquierda.
- **Botón L2** — Abre el automapa/mapa de la ciudad.
- **Botón R1** — Paso lateral hacia la derecha.
- **Botón R2** — Abre el diario de enemigos (lista; ver sección de enemigos).
- **Botón Select** — Mantenerlo presionado en una mazmorra hace desaparecer el minimapa y el indicador de fase lunar.
- **Botón Start** — Mantenerlo presionado muestra un cuadro de texto con tu ubicación actual dentro de una mazmorra.
- **Pad direccional** — Mueve a tu grupo, selecciona opciones y también hace avanzar el texto, así que ten cuidado al mantenerlo presionado durante diálogos.

Controles de la versión americana

- **Botón "X"** — Aceptar/Inspeccionar (elegir opciones).
- **Botón "Triángulo"** — Cancela tu decisión y vuelve a la pantalla anterior. Mantenerlo presionado en el mapa de la ciudad hace que tu personaje/equipo se mueva más rápido.
- **Botón "Cuadrado"** — Muestra un cuadro de texto descriptivo en los menús de batalla; rota la ciudad 45 grados en el mapa. Mantenerlo presionado en una mazmorra muestra un cuadro de texto con tu ubicación actual.
- **Botón "Círculo"** — Abre el menú en pantallas fuera de batalla o lo cierra directamente.
- **Botón L1** — Paso lateral hacia la izquierda.

- **Botón L2** — Abre el automapa/mapa de la ciudad.
- **Botón R1** — Paso lateral hacia la derecha.
- **Botón R2** — Abre el diario de enemigos.
- **Botón Select** — No se usa.
- **Botón Start** — No se usa.
- **Pad direccional — Mueve a tu grupo, selecciona opciones y también hace avanzar el texto; ten cuidado al mantenerlo presionado durante diálogos.**

Pantallas de Opciones

Presionar el botón **Cuadrado** fuera de batalla hará que aparezca el menú de opciones. Contiene los siguientes submenús y sus funciones:

1. Item (Objetos)

- **1a. Use (Usar)** — Elige un objeto para usar; solo los objetos resaltados pueden utilizarse.
- **1b. Equip (Equipar)** — Equipa o remueve objetos o armas de los personajes. Puede hacerse individualmente (objeto por objeto) o usando *maximum/all maximum* para equipar automáticamente los mejores objetos disponibles. Las flechas a la derecha muestran los valores de los objetos equipados.
- **1c. Sort (Ordenar)** — Al elegir esta opción, se te preguntará: *Yes (ordenar) / No (no ordenar)*. Si eliges ordenar, selecciona el objeto que deseas mover; se resaltará en amarillo. Luego elige la posición a la que quieres moverlo (útil para agrupar objetos similares o los que más usas) y presiona aceptar.

Esta función solo funciona correctamente si no dejas espacios entre tus objetos y si las dos columnas están parejas.

2. Magic (Magia)

- **2a. Cast (Lanzar hechizo)** — Elige el personaje que quieres que lance un hechizo. Luego selecciona la *persona* con la que ese personaje lanzará el hechizo, y después el hechizo mismo (solo los que aparecen en blanco están disponibles). Finalmente, elige al destinatario del hechizo.
  Recuerda que lanzar hechizos consume *Spell Points (SP)*. Los SP se recuperan lentamente caminando por las mazmorras, a razón de **1 SP por cada 2 pasos**.

- **2b. Persona** — Funciona igual que cambiar personas en la *Velvet Room*, con algunas diferencias.
  Elige el personaje cuya persona quieres ver/inspeccionar, luego selecciona *Change* (Cambiar) o *Status* (Estado).

  - *Change* permite reorganizar las 3 personas equipadas en ese personaje, intercambiando la principal y las subpersonas. No tienes acceso al banco de personas extra como en la Velvet Room.

  - *Status* permite ver las estadísticas de la persona. Si presionas aceptar mientras ves las estadísticas, se mostrará la carta de esa persona.

- **2c. Card (Cartas) — Muestra el inventario de todas las cartas de contacto de enemigos que posees.**

Aquí tienes la **traducción completa al español**, manteniendo el formato, la estructura y el tono técnico del original para que puedas seguir la guía sin perder nada:

---

3. System (Sistema)

- **3a. Map (Mapa)** — Muestra el automapa o el mapa de la ciudad, dependiendo de dónde estés.
- **3b. Analyze (Analizar)** — Muestra el diario de enemigos (todos los monstruos con los que has luchado hasta ahora).
- **3c. Config (Configuración)**
    - **3c,1. Auto map** — Elige entre *Free* (el mapa rota contigo) o *Fixed* (estacionario). Esto se refiere al minimapa de la esquina.
    - **3c,2. Sound** — Elige entre Monoaural o Estéreo.
    - **3c,3. Controller configure** — Elige entre Tipo 1 o Tipo 2.
    - **3c,4. Window type** — Elige entre 8 estilos de ventana:
        1. Color sólido degradado
        2. Cuadrillé
        3. Ajedrezado
        4. Ladrillo
        5. Arena
        6. Muñeco de nieve
        7. Metálico
        8. Tuberías
    - **3c,5. Battle settings (Ajustes de batalla)** — Opciones disponibles solo durante combate:

1. **3c,5a. Command confirm** — On/Off (la confirmación final después de todas las decisiones).

2. **3c,5b. Message speed** — Normal / Fast / Off (sin mensajes, solo nombres de hechizos).

3. **3c,5c. Window anime** — On/Off (si está apagado, las ventanas aparecen de golpe).

4. **3c,5d. Auto battle pre-set options** — Configuración previa para auto-batalla:

    - Personaje 1: Solo arma / Solo pistola / Libre

    - Personaje 2: Solo arma / Solo pistola / Libre

    - Personaje 3: Solo arma / Solo pistola / Libre

    - Personaje 4: Solo arma / Solo pistola / Libre

    - Personaje 5: Solo arma / Solo pistola / Libre
      Estas son las órdenes de ataque predefinidas que se usarán si eliges el **tercer tipo de auto-batalla** en el menú de combate.
      La opción *Free* desactiva la auto-batalla para ese personaje, permitiéndote seguir eligiendo sus acciones manualmente.

4. Form (Formación)

- **4a. Manual** — Permite colocar manualmente a cada miembro del grupo en la posición deseada.
  Hay **25 posiciones posibles** en la cuadrícula.
  Usa el pad direccional para elegir un personaje

(representado por un número), luego selecciona una posición en la cuadrícula (marcada con un diamante amarillo).
Cuando todos los personajes estén colocados, se te preguntará si está “OK” (Sí/No).
Si eliges *Sí*, se te preguntará si deseas **guardar la formación en memoria** (Sí/No).
Si decides guardarla, deberás elegir una de las **8 ranuras (A–H)**.
Presiona aceptar cuando la ranura correcta esté resaltada.
Se te pedirá nuevamente confirmación (“OK” Sí/No).
Elige *Sí* para guardar la formación.

- **4b. Load (Cargar)** — Carga una formación previamente guardada.
  Elige una de las 8 ranuras disponibles.
  Al mover izquierda/derecha en el pad direccional, podrás ver la formación actual del grupo.
  Tras confirmar “Load OK” (Sí/No), la formación guardada será cargada.

Aquí tienes la **traducción completa al español**, manteniendo el formato, la estructura y el tono técnico del original para que puedas seguir la guía sin perder información:

---

5. Status (Estado)

Usa esta opción para ver las estadísticas actuales de un personaje. Selecciona al personaje que deseas revisar y podrás ver los siguientes atributos:

- **5a. Nombre del personaje**
- **5b. Nivel del personaje**

- **5c. Experiencia acumulada**
- **5d. Cantidad de experiencia necesaria para subir al siguiente nivel**
- **5e. Nivel de la persona**
- **5f. Puntos de experiencia de persona acumulados**
- **5g. Cantidad de experiencia de persona necesaria para subir al siguiente nivel**
- **5h. Fuerza** (naranja = personaje, amarillo = aumento por la persona)
- **5i. Vitalidad** (naranja = personaje, amarillo = aumento por la persona)
- **5j. Técnica** (naranja = personaje, amarillo = aumento por la persona)
- **5k. Agilidad** (naranja = personaje, amarillo = aumento por la persona)
- **5l. Suerte** (naranja = personaje, amarillo = aumento por la persona)
- **5m. Todas las armas y armaduras equipadas**
- **5n. Potencia de todas las armas y armaduras equipadas**
  (de arriba hacia abajo: ataque con espada, precisión, ataque con arma de fuego, precisión, defensa, capacidad de esquivar, poder de ataque mágico, defensa mágica)
- **5o. Personas equipadas**, principal y secundarias
- **5p. Puntos de vida (HP)**, actuales/máximos
- **5q. Puntos de hechizo (SP)**, actuales/máximos

Interpretación de la barra de estadísticas

El gráfico de barras muestra los valores actuales del personaje en estas cinco áreas:

1. **Fuerza** (poder de ataque)
2. **Vitalidad** (HP máximo, defensa)
3. **Técnica** (precisión)
4. **Agilidad** (capacidad de esquivar / velocidad)
5. **Suerte** (probabilidad de obtener objetos tras la batalla)

Los colores representan:

- **Naranja** — El nivel base del personaje en ese atributo (lo que ha subido por nivel).
- **Amarillo** — El aumento otorgado por la persona equipada.
- **Azul** — El aumento otorgado por armas o armaduras especiales actualmente equipadas.

Cada persona es distinta y, por lo tanto, aumenta los atributos de manera diferente.

Aquí tienes la **traducción completa al español**, manteniendo el formato, la estructura y el tono técnico del original para que puedas seguir la guía sin perder nada:

Pantallas de Batalla

En la primera pantalla del menú de batalla tienes **6 opciones**:

---

1. Fight (Luchar)

Al elegir *Fight,* aparecen 6 opciones adicionales:

- **1a. Sword (SWD)** — Usa el arma de mano para atacar al enemigo; elige objetivo(s).
- **1b. Gun (GUN)** — Usa el arma de fuego para atacar; elige objetivo(s).
- **1c. Persona (PRS)** — Usa la persona del personaje para lanzar un hechizo; elige el hechizo y luego el objetivo.
- **1d. Persona Change (CHG)** — Cambia a una de las sub-personas del personaje seleccionado. A la derecha se muestran los hechizos de la persona resaltada.
- **1e. Item (ITM)** — Usa un objeto del inventario; elige objetivo(s).
- **1f. Defend (DEF)** — El personaje adoptará una postura defensiva al inicio del turno.

Después de seleccionar las acciones de todos los personajes, se te preguntará si las decisiones están “OK” (Sí/No). Al elegir *Sí,* comienza el turno de batalla.

---

2. Escape (Escapar)

Permite que tu grupo intente huir del combate.

---

3. Contact (Contacto)

Intenta llamar la atención del enemigo o usa una carta de contacto ya obtenida para obligar a un tipo de enemigo a

abandonar la batalla.
Resalta el tipo de enemigo que deseas contactar y presiona aceptar para iniciar el contacto.

---

4. Form (Formación)

Reorganiza la formación de batalla de tus personajes. Esto consume un turno completo (los personajes que no se muevan no serán penalizados).
Consulta *Form* en el menú de Opciones para instrucciones detalladas.

---

5. Auto (Automático)

Permite que la computadora controle la batalla. Hay **3 estrategias**:

- **5a. Normal** — Solo armas de mano.
- **5b. Replay** — Repite los últimos comandos ingresados manualmente.
- **5c. Personal** — Los personajes ejecutan sus ataques preconfigurados (ver *System → Battle settings → auto battle pre-set options*).

En los tres modos, si un personaje está fuera de alcance, elegirá *Defend*.
Presionar **Triángulo (cancelar)** durante la auto-batalla detendrá el combate al final del turno actual y volverá al menú principal de batalla.

---

6. Analyze (Analizar)

Permite revisar el estado de un enemigo. Resalta el objetivo para ver:

1. Nivel del enemigo
2. Tipo/nombre
3. HP actuales/máximos
4. SP actuales/máximos
5. Fuerza
6. Vitalidad
7. Técnica
8. Agilidad
9. Suerte
10. Tipos principales de magia
11. Fortalezas y debilidades mágicas
12. Estado actual del enemigo
13. Todos los hechizos que conoce

Botones L y R durante el menú de batalla

Mientras estás en el primer menú de batalla, presionar cualquiera de los cuatro botones superiores muestra pantallas adicionales:

- **L1** — Pantalla de estado de todos los personajes.
- **L2** — Configuraciones (ajustables).
    - Al presionar L2, puedes modificar:
        1. Confirmación de comandos: On/Off

2. Velocidad de mensajes de batalla: Normal/Rápido/Ninguno

3. Animación de ventanas de batalla: On/Off

4. Preajustes de auto-batalla: Cambia la acción automática de cada personaje a:

    - Solo espada
    - Solo pistola
    - Libre (eliges manualmente su ataque)

- **R1** — Lista de enemigos presentes en la batalla (tipo, nombre, cantidad).
- **R2** — Descripción de la configuración actual del control.

Notas de Batalla

- Cuando los puntos de vida de un personaje bajan de cierto porcentaje, se arrodillará en el suelo como si estuviera herido. Sus HP actuales también aparecerán resaltados en rojo.
- Los personajes que mueren durante una batalla regresan a la cuadrícula de personajes después del combate (siempre que al menos un miembro del grupo sobreviva). Regresan con **solo 1 punto de vida**. Debes colocarlos manualmente en la cuadrícula; no estás obligado a devolverlos a la posición que tenían antes de morir.
- Si todos tus personajes mueren en batalla, el juego termina y deberás cargar una partida guardada.
- Presionar el botón **Triángulo** en una pantalla de batalla mostrará un cuadro de texto con la descripción de las opciones actuales (en japonés).

- Un número **blanco** después de un ataque/hechizo indica daño infligido; un número **verde** indica curación.

- Después de cada turno completo (todos los personajes), vuelve a aparecer el menú principal de batalla.

- El ícono junto al nombre del personaje muestra su posición en la cuadrícula, el tipo de ataque preparado o su estado si está afectado por un hechizo de inmovilización (aparecerá la palabra *Bad*).

- A veces un grupo de enemigos te tomará por sorpresa. Cuando esto ocurre, tu formación se invierte: la fila frontal pasa a ser la trasera y viceversa. Puedes reorganizar la formación (ver *Form*), o dejarla así.
  En las mazmorras, esto se muestra cuando la cámara gira 180° justo antes del combate. En estos casos, el enemigo atacará primero.
  Debes reorganizar la formación después del combate (si no lo hiciste durante), ya que permanecerá invertida.

- Si todos los enemigos de la fila frontal son derrotados, la fila trasera avanzará hacia adelante.

- Algunos ataques pueden rebotar en un enemigo y golpear a tu personaje. Observa qué ataques usan ciertos enemigos y evita usar hechizos similares contra ellos.

- Si un hechizo de inmovilización tiene éxito, aparecerá un ícono sobre el personaje afectado (ver *marcadores de hechizos*).

Marcadores de hechizos (tipo “hold”)

Estos íconos aparecen sobre la cabeza tanto de tus personajes como de los enemigos cuando están afectados por un estado alterado.

La duración varía según el hechizo.
El número junto al ícono indica el nivel del hechizo.

• Nombre	• Ícono	• Efecto del hechizo
• Unlucky (Desafortunado)	• Escalera hacia abajo	• Reduce la suerte
• Happy (Feliz)	• Amanecer	• Puede hacer que el personaje salte su turno
• Poison (Veneno)	• Calavera	• Daño después de cada turno
• Charm (Encanto)	• Corazón	• Atacas a tus compañeros
• Shock (Choque)	• Rayo	• Pierde el turno
• Panic (Pánico)	• ?!	• Pierde el turno o realiza acciones aleatorias
• Freeze (Congelado)	• Gota azul	• Pierde el turno
• Bind (Atado)	• Emblema de escudo	• Pierde el turno
• Close (Cercano)	• X roja	• Solo puede usar ataques de corto alcance
• Sleep (Dormido)	• ZZZ	• Pierde el turno
• Sick	• Cara	• Pierde HP cada

(Enfermo)	dormida	turno completo
• Terror (Terror)	• Máscara triste	• Puede intentar huir de la batalla
• Paralyze (Parálisis)	• Dos líneas irregulares	• Pierde el turno
• Guilt (Culpa)	• Rosario	• No puede usar armas de mano ni armas de fuego
• Blind (Ceguera)	• Ojo con una X	• Reduce la precisión
• Stone (Petrificado)	• Piedra	• Pierde el turno

Subir de nivel

Cuando tu personaje sube un nivel de experiencia, recibes **3 puntos** para añadir a sus estadísticas como prefieras. Para asignar los puntos a una categoría o combinación de categorías, mueve el pad direccional hacia la derecha tantas veces como quieras sobre la estadística seleccionada. Después de colocar los 3 puntos, se te preguntará si estás seguro de la distribución: **Sí/No**.

Guardar partida

Consulta *Árbol de Augustus* en la sección *Descripción de habitaciones*.

Alcances

Varias armas y hechizos de persona tienen rangos específicos en los que son efectivos.
Si no puedes usar un arma o hechizo, lo más probable es que estés **fuera de alcance**.
La mayoría (no todas) de las armas de mano son de **corto alcance**.

La fase de la luna

Indica el paso del tiempo. También afecta el comportamiento de ciertos enemigos, lo que explica por qué a veces no puedes obtener una carta de contacto de la misma manera dos veces del mismo enemigo.
La tienda de Inciensos también funciona en conjunto con esta mecánica.

Descripciones de Habitaciones

La Velvet Room

Este es el lugar donde creas nuevas *personas*. El objetivo es combinar **2 cartas de contacto de enemigos** más **un objeto de tu inventario** para producir una nueva persona.

Al entrar, se te presentan cuatro opciones:

1. **Fusion (Fusión)**
2. **Quit (Salir)**
3. **Deliver/Erase (Entregar/Borrar)**
4. **Instructions (Instrucciones)**

---

1. Fusion (Fusión)

Al elegir *Fusion*, aparecen cuatro opciones más.

Nota: No podrás acceder a esta opción si tu inventario de personas está lleno; deberás borrar algunas antes.

1a. Self-service (Autoservicio)

(El "Crosschart" de nuevas personas disponibles)

Aquí eliges una carta de contacto (mostrada por número, tipo, nivel y nombre) y alineas la barra cruzada con otra carta (mostrada solo por número del 1 al 12) para combinarlas.

Si las dos cartas pueden fusionarse, el resultado aparecerá en el recuadro inferior.

Los símbolos del *crosschart* indican compatibilidad:

- **Rojo:** Incompatible, puede fallar.
- **Blanco:** Normal.
- **Azul:** Compatible (misma alineación), alta probabilidad de habilidades/atributos extra.
- **Círculo:** Normal.
- **Flecha arriba:** Alta probabilidad de habilidades/atributos extra.
- **Flecha al lado:** Normal.
- **Flecha abajo:** Alta probabilidad de fallo; la persona puede debilitarse.

Los fallos pueden producir personas completamente distintas:

- **Fool (Loco):** Persona mejorada, solo aparece por fallos especiales.
- **Jellyman:** Persona “muerta”, debilitada.

Estas personas irregulares pueden ganar o perder hechizos/atributos según el tipo de fallo.
Una persona *Fool* aparece aproximadamente **1 de cada 64 irregularidades**, si se cumplen las condiciones.

Las fusiones con símbolo azul aumentan la probabilidad de obtener un *Fool*, ya que indican cartas de la misma alineación (ej.: Holylight/Holylight o Physical/Physical).

Algunas personas pueden desarrollar hechizos después de alcanzar el **nivel 8** (aunque no suben más allá de 8), o incluso lanzar hechizos especiales sin ser invocadas si el personaje está en peligro grave (HP en rojo).
Estas se llaman *Freaks*.

Sabrás que ocurrió un fallo porque Igor dirá que la persona “parece irregular”.

1b. Full-service (Servicio completo)

Aquí puedes ver una lista de todas las personas que puedes crear con tus cartas actuales.

- Resalta la persona que deseas crear.
- Verás todas las combinaciones posibles de cartas que la producen.
- Elige la combinación que prefieras.
- Se te preguntará si estás seguro (Sí/No).
- Luego puedes elegir **un objeto** de tu inventario para añadirlo a la fusión.

    - Esto puede mejorar atributos o incluso cambiar la persona resultante a otra del mismo grupo, más fuerte o más débil.

Después de elegir el objeto (si quieres), verás la **carta de la persona** con sus atributos.

Presiona aceptar para verificar si puedes crearla. No podrás si:

- El nivel de la persona es demasiado alto para tus personajes.
- Ya tienes esa persona.

Si es posible crearla, se te pedirá confirmación final. Al aceptar, verás la animación de fusión donde las dos cartas cobran vida y se combinan.

1c. See cards (Ver cartas)

Permite ver todas las cartas de contacto que posees. También puedes **borrar** cartas no deseadas.

1d. Quit (Salir)

Regresa al menú anterior.

---

3. Deliver/Erase (Entregar/Borrar Personas)

Permite ver o cambiar la persona de cualquier personaje.

- Cada personaje puede equipar **hasta 3 personas**:
    - **1 principal (usable)**

- **2 secundarias (deben equiparse para usarlas)**

El personaje debe tener un **P-level** igual o superior al nivel de la persona que deseas equipar.

- La persona principal aparece en **rojo**.
- Las secundarias en **blanco**.

Para cambiar una persona:

1. Mueve la barra roja parpadeante a la persona (o espacio vacío) que deseas reemplazar.
2. Presiona aceptar.
3. La barra se moverá al **banco de personas extra**.
4. Elige la nueva persona (debe estar en blanco; las grises no son compatibles).
5. Presiona aceptar para intercambiarla.

Puedes almacenar **hasta 16 personas** en el banco. Este banco solo está disponible en la Velvet Room.

También puedes **borrar personas** desde aquí. Si una persona alcanzó el **nivel 8**, al borrarla te dará un objeto especial.

Ver la carta de estadísticas de una persona

Presiona **Cuadrado** mientras una persona está resaltada.

La carta muestra:

- Retrato de la persona
- Nombre

- Nivel
- Costo en SP por hechizo
- Hechizos disponibles (pueden aprender más)
- Atributos que mejora en el usuario
- Tipos principales de magia
- Fortalezas y debilidades

Puedes ver las otras personas equipadas con izquierda/derecha en el pad.

No todos los personajes pueden usar todas las personas; debes probarlas en batalla para ver cuál se adapta mejor a cada uno.

---

4. Instructions (Instrucciones)

Ofrece cuatro niveles de explicación:

- Principiante
- Amateur
- Básico
- Profesional

Cada uno explica distintos aspectos del uso de la Velvet Room.
Al terminar cualquiera, vuelves al menú principal.

Judgement 1999

Este es un **casino**. Puedes comprar monedas en la ventanilla junto a la puerta. Las monedas se usan para jugar en las distintas máquinas de apuestas del lugar. El objetivo es ganar suficientes monedas para comprar objetos en la ventanilla de la izquierda, principalmente **armas poderosas** o **objetos útiles para fusiones**.

Al inspeccionar una máquina, aparecen cuatro opciones:

1. **Start game** — Comenzar el juego
2. **Quit** — Salir sin jugar
3. **Coins** — Ver la cantidad de monedas que te quedan
4. **Instructions** — Cambia según la máquina; contiene cuatro subopciones:
    - Rules (Reglas)
    - Controls of the game (Controles)
    - Game advice (Consejos)
    - Exit (Salir)

Juegos disponibles en el casino

1. Dados (craps)
2. Poker
3. Blackjack
4. Code Breaker
5. Tragamonedas (slots)

Al ganar en algunas máquinas, se te preguntará si deseas arriesgar tus ganancias en un juego de **doble o nada**. Estos juegos varían según la máquina.

Rosa Candida Shop

Esta es la **tienda de armaduras**. Puedes comprar distintos tipos de protección.
Al hablar con el vendedor puedes:

- Comprar
- Vender
- Equipar objetos

Yin Yan Shop

Aquí compras **armas**. También puedes vender y equipar.
A medida que avanzas en el juego, aparecerán nuevas armas y objetos en las tiendas.
Aunque ya hayas comprado todo lo disponible, **no dejes de revisar**, podrías perderte algo valioso.

Give and Take Fountain (Fuente de la Vida)

Son fuentes de regeneración administradas por hadas.

Al entrar, se te pregunta si deseas usar la fuente:

- Opción superior: **Sí**
- Opción inferior: **No**

Si eliges sí, se te mostrará un monto en dólares/yenes para lanzar a la fuente, junto con dos opciones (Sí/No).
Si aceptas el costo, **todo tu grupo recuperará HP y SP al máximo**.

Gem/Incense Shop (Tienda de Esencias)

(Fachada de bambú)

Esta tienda permite:

- Subir estadísticas
- Comprar
- Vender
- Equipar
- Usar objetos

Hay **dos vendedores**:

Vendedor masculino (túnica roja)

Vende principalmente **pociones**.
Permite comprar, vender y equipar.

Vendedora femenina (túnica blanca)

Permite usar los menús:

- **Item** — Intercambiar gemas por objetos
- **Essence** — Intercambiar gemas por esencias que suben estadísticas

Cada esencia cuesta **2 gemas**, pero el tipo de gemas necesarias cambia según la **fase de la luna**.
Las esencias disponibles aparecen en **blanco** (tienes las gemas necesarias).

Después de elegir una esencia, seleccionas el personaje al que deseas subirle la estadística.

Tabla de gemas necesarias según la fase de la luna

Strength (Fuerza)

- Luna nueva–2/8: Alexandria & Garnet
- 3/8–5/8: Diamond & Amethyst
- 6/8–Luna llena: Aqua Stone & Pearl

Vitality (Vitalidad)

- Luna nueva–2/8: Alexandria & Topaz
- 3/8–5/8: Sapphire & Garnet
- 6/8–Luna llena: Aqua Stone & Ruby

Technique (Técnica)

- Luna nueva–2/8: Alexandria & Magmastone
- 3/8–5/8: Emerald & Topaz
- 6/8–Luna llena: Aqua Stone & Emerald

Agility (Agilidad)

- Luna nueva–2/8: Alexandria & Onyx
- 3/8–5/8: Ruby & Magmastone
- 6/8–Luna llena: Aqua Stone & Sapphire

Luck (Suerte)

- Luna nueva–2/8: Alexandria & Turquoise
- 3/8–5/8: Pearl & Onyx
- 6/8–Luna llena: Aqua Stone & Diamond

HP

- Luna nueva–2/8: Alexandria & Opal
- 3/8–5/8: Amethyst & Alexandria
- 6/8–Luna llena: Moon Stone & Aqua Stone

SP

- Luna nueva–2/8: Alexandria & Crystal
- 3/8–5/8: Amethyst & Aqua Stone
- 6/8–Luna llena: Moon Stone & Alexandria

Nota: Esta tienda funciona como tienda normal hasta cierto punto del juego.

Peace Diner

En el *Sun Mall* es un restaurante de comida rápida, mientras que en el *Black Market/Joy Street* funciona como un bar.
No puedes comprar nada en ninguno de los dos; solo puedes hablar con empleados y clientes.

En la versión americana se eliminaron los logos de cerveza **Miller** y **Budweiser** de la ventana frontal.

The Frog Shop (Farmacia)

Es la **droguería/farmacia**.
Aquí puedes comprar, vender o equipar objetos, principalmente **remedios curativos**.

Hay una puerta trasera, pero cada vez que intentas usarla, el dependiente te dice que no puedes.
Buena música ;)

Medical Office (Clínica, con cruz roja en la entrada)

Aquí puedes recibir tratamiento médico.

- Habla con el doctor.
- Te preguntará si deseas ser tratado: **Treat / Do not treat**.
- Si aceptas, te dirá el costo.
- Luego confirmas si pagarás: **Yes / No**.
- Si pagas, **todos los HP y SP del grupo se restauran al máximo**.

Nota: Hablar con ciertos personajes también puede restaurar tus atributos; la enfermera de la escuela es uno de ellos.

Árboles Agastya (Augustus)

Son los **puntos de guardado** del juego.

Para usarlos:

1. Entra en el árbol (o examina el arbusto).
2. Avanza el texto hasta que aparezcan dos opciones:
    - **Yes** (usar el árbol)
    - **No**
3. Si eliges *Yes*, aparece otro menú:
    - **Save**
    - **Game End**
4. Si eliges *Game End*, se te pedirá confirmación.

5. Si eliges *Save*, aparece la pantalla de selección de archivo.
    - Selecciona una ranura (se resaltará en rojo).
    - Confirma si esa ranura está “OK”.
    - Si ya tiene un archivo, se te preguntará si deseas sobrescribirlo.
    - Cada archivo ocupa **2 bloques**.
    - Puedes tener **hasta 7 archivos por Memory Card**.

Cuando termines, usa el botón de cancelar para salir del árbol.

Uso de las tiendas

Al entrar a una tienda aparece un menú de compra:

- Los objetos disponibles se muestran con su precio.
    - **Blanco** = puedes comprarlos
    - **Gris** = no tienes suficiente dinero
- Arriba aparece la **descripción** del objeto resaltado.
- Abajo a la izquierda aparece cuántos tienes en tu inventario.
- Abajo a la derecha aparece:
    - Total de tu compra actual
    - Dinero restante

Al elegir un objeto, se te pide la **cantidad** (hasta 99 unidades).
Usa el pad direccional para aumentar o disminuir.

Abreviaturas comunes:

- **P** = Player (jugador)
- **P1** = Player 1 (un personaje)
- **PAll** = Todos los personajes
- **E** = Enemy (enemigo)
- **E1** = Un enemigo

- **EAll** = Todos los enemigos

El mapa

Hay **3 mapas** en el juego:

1. Mapa pequeño de esquina (minimapa)
2. Automapa
3. Mapa de la ciudad

Automapa

- Presionar L1, L2, R1 o R2 lo rota 90°.
- Con el pad direccional puedes desplazarlo.

Mapa de la ciudad

- R1 = gira el mapa en sentido horario
- L1 = gira en sentido antihorario
- L2 = abre/cierra el mapa desde la calle
- El pad direccional rota el mapa en todas direcciones
- Presionar **Cuadrado** mientras caminas rota la vista 45°

Entrar a lugares

Para abrir una puerta o entrar a un edificio, simplemente camina hacia él con el pad direccional.
Si no está bloqueado o sellado, entrarás automáticamente.

Personas

Las *personas* son las **entidades demoníacas** que cada personaje invoca para lanzar hechizos. Cada persona es distinta, dependiendo de **qué dos cartas de contacto de enemigos** se usen para crearla.

Crecimiento y hechizos

- Cada persona tiene **ocho etapas de crecimiento**.
- Después de alcanzar la etapa 8, **ya no aprenderá nuevos hechizos**.
- Las personas obtienen hechizos mediante **experiencia**.
- Una persona puede tener **hasta siete hechizos**, aunque no todas alcanzan ese número.
- Algunas pueden obtener hechizos inusuales (no típicos de su tipo) si se añaden **ciertos objetos** durante la fusión inicial.

Personas ocultas

Algunos objetos específicos usados durante la fusión pueden crear **personas ocultas** dentro de ciertas familias.
Estos objetos se listan bajo cada persona cuando corresponde.

Para más información sobre el proceso de creación, consulta la sección **“The Velvet Room”**.

Listado de personas

A continuación, la guía presenta una lista de **las cien personas del juego** y sus habilidades:

- Los hechizos listados corresponden a la **etapa 8**.
- Las estadísticas mostradas corresponden a la **etapa 1** (suben hasta la etapa 8).
- Las personas de tipo **Fool** tienen estadísticas variables, ya que solo se obtienen mediante irregularidades en la fusión.

Trickster (Lv 4)

Campo	Valor
Nivel	4
Nombre	Trickster
Arcano (Type)	Hierophant
Costo SP	3
Hechizos	Duel Sword (ataque físico) DEF Up (sube defensa) Spirit Norm (ataque espiritual) Holyer (magia sagrada) STR Up (sube fuerza) Holylight (luz) Exorcism (exorcismo)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia
Stats (Etapa 1)	STR 15 • VIT 17 • TEC 12 • AGL 15 • LUK 7
Poder mágico	OMP 55 • DMP 55
Objeto especial	Hell Book

Pixie (Lv 5)

Campo	Valor
Nivel	5
Nombre	Pixie
Arcano	Lovers
SP	2
Hechizos	Cure (curar) Wind (viento) Happy Dance (danza feliz) Flash (destello) Star Punch (puño estrella) Bolt (rayo)
Fortalezas / Debilidades	Refleja viento • Débil a físico
Stats	STR 5 • VIT 10 • TEC 7 • AGL 16 • LUK 18
Poder mágico	OMP 42 • DMP 63
Elemento	Aire

Shaman (Lv 5)

Campo	Valor
Nivel	5
Nombre	Shaman
Arcano	Chariot
SP	4
Hechizos	Tackle (placaje) Rapid Fall (caída rápida) Gravity (gravedad) Gravity All (gravedad a todos) Flash All (destello a todos)
Fortalezas / Debilidades	Refleja gravedad • Débil a espíritu
Stats	STR 13 • VIT 10 • TEC 8 • AGL 5 • LUK 9
Poder mágico	OMP 47 • DMP 37
Elemento	Graviton

Starion (Lv 5)

Campo	Valor
Nivel	5
Nombre	Starion
Arcano	Emperor
SP	4
Hechizos	Wind (viento) Blind Light (luz cegadora) Magic Seal (sellar magia) Confuse (confusión) Wind All (viento a todos) Spin Kick (patada giratoria)
Fortalezas / Debilidades	Refleja viento • Débil a físico
Stats	STR 12 • VIT 8 • TEC 5 • AGL 11 • LUK 9
Poder mágico	OMP 65 • DMP 46
Elemento	Sign

Maria (Lv 5)

Campo	Valor
Nivel	5

Nombre	Maria
Arcano	Priestess
SP	4
Hechizos	Chill (hielo) Cure (curar) Poison Cure (cura veneno) Multi Bow (flechas múltiples) Trap Cure (cura trampas) Freezer (congelar)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe hielo • Débil a fuego
Stats	STR 8 • VIT 10 • TEC 12 • AGL 9 • LUK 11
Poder mágico	OMP 67 • DMP 68
Elemento	Aqua / Holylight

Vesta (Lv 6)

Campo	**Valor**
Nivel	6
Nombre	Vesta
Arcano	Empress
SP	4
Hechizos	Blast (explosión) Cure (curar) Flash (destello) Red Fire (fuego rojo) Blast More (explosión+)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe fuego • Débil a espíritu
Stats	STR 11 • VIT 11 • TEC 10 • AGL 7 • LUK 8
Poder mágico	OMP 54 • DMP 54
Elemento	Ignis / Physical

Voodoo (Lv 6)

Campo	**Valor**

Nivel	6
Nombre	Voodoo
Arcano	Hierophant
SP	4
Hechizos	Holy (sagrado) Candy Voice (voz dulce) ACU Up (sube precisión) Iron Punch (puño de hierro) Mag Up (sube magia) Holy White (luz sagrada)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia • Débil a ataques
Stats	STR 10 • VIT 12 • TEC 9 • AGL 5 • LUK 7
Poder mágico	OMP 39 • DMP 69
Elemento	Holylight / Awake

Nike (Lv 7)

Campo	**Valor**
Nivel	7
Nombre	Nike
Arcano	Judgement
SP	4
Hechizos	Light (luz) Cure (curar) DEF Up (sube defensa) Icy (hielo) Sonar (sonar)
Fortalezas / Debilidades	No afecta magia • Débil a ataques
Stats	STR 10 • VIT 6 • TEC 5 • AGL 13 • LUK 9
Poder mágico	OMP 56 • DMP 68
Elemento	Holylight / Bless

Fury (Lv 8)

Campo	**Valor**
Nivel	8
Nombre	Fury

Arcano	Magician
SP	8
Hechizos	Blaze (llamarada) Sleep Song (canción de sueño) Fire All (fuego a todos) Love Whip (látigo amoroso) Red Whip (látigo rojo)
Fortalezas / Debilidades	Refleja fuego • Débil a físico
Stats	STR 7 • VIT 7 • TEC 11 • AGL 12 • LUK 6
Poder mágico	OMP 60 • DMP 48
Elemento	Ignis / Elemental

Talon (Lv 8)

Campo	**Valor**
Nivel	8
Nombre	Talon
Arcano	Justice
SP	7
Hechizos	Ray (rayo) Para Pin (parálisis) Ray All (rayo a todos) Twister (tornado)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe viento • Débil a espíritu
Stats	STR 7 • VIT 9 • TEC 15 • AGL 13 • LUK 12
Poder mágico	OMP 53 • DMP 43
Elemento	Air / Physical

Jack Frost (Lv 10)

Campo	**Valor**
Nivel	10
Nombre	Jack Frost
Arcano	Lovers
SP	7
Hechizos	Chill (hielo) Joy (alegría) Tango (baile)

	Chill All (hielo a todos) Sweet Trap (trampa dulce) Ice Breath (aliento helado)
Fortalezas / Debilidades	Refleja hielo • Débil a físico
Stats	STR 7 • VIT 12 • TEC 9 • AGL 14 • LUK 26
Poder mágico	OMP 57 • DMP 82
Elemento	Aqua / Elemental

Rain (Lv 15)

Campo	**Valor**
Nivel	15
Nombre	Rain
Arcano	Empress
SP	6
Hechizos	Gravity (gravedad) Flash (destello) Ray (rayo) Richter (temblor fuerte) Fastball (bola rápida)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe temblor • Débil a espíritu
Stats	STR 17 • VIT 16 • TEC 15 • AGL 9 • LUK 16
Poder mágico	OMP 78 • DMP 73
Elemento	Terra / Physical

Hellcat (Lv 16)

Campo	**Valor**
Nivel	16
Nombre	Hellcat
Arcano	Hermit
SP	7
Hechizos	Ice (hielo) Wind (viento) Panic Voice (voz de pánico) Petri Nail (uña petrificante) Icy (hielo+)

Fortalezas / Debilidades	No afecta tackle • Débil a látigo
Stats	STR 15 • VIT 22 • TEC 27 • AGL 18 • LUK 9
Poder mágico	OMP 72 • DMP 65
Elemento	Aqua / Elemental

Hive (Lv 17)

Campo	**Valor**
Nivel	17
Nombre	Hive
Arcano	World
SP	7
Hechizos	Para Bite (mordida paralizante) Blast (explosión) Red Fire (fuego rojo) Wave All (onda a todos)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques • Débil a magia
Stats	STR 16 • VIT 27 • TEC 11 • AGL 10 • LUK 14
Poder mágico	OMP 72 • DMP 80
Elemento	Grewon / Physical

Shogi (Lv 17)

Campo	**Valor**
Nivel	17
Nombre	Shogi
Arcano	Hierophant
SP	7
Hechizos	STR Drop (baja fuerza) Holy Bound (atadura sagrada) Para Eyes (ojos paralizantes) DEF Drop (baja defensa)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia
Stats	STR 15 • VIT 20 • TEC 17 • AGL 10 • LUK 16
Poder mágico	OMP 57 • DMP 82

Elemento	Holylight / Exorcism

Vortek (Lv 18)

Campo	**Valor**
Nivel	18
Nombre	Vortek
Arcano	Chariot
SP	8
Hechizos	Squash (aplastar) Poison Pin (aguja venenosa) Nuke (nuclear) Light Kick (patada ligera) Nuke More (nuclear+)
Fortalezas / Debilidades	Refleja explosión • Débil a espíritu
Stats	STR 21 • VIT 18 • TEC 20 • AGL 11 • LUK 16
Poder mágico	OMP 79 • DMP 54
Elemento	Grewon / Physical

Halo (Lv 18)

Campo	**Valor**
Nivel	18
Nombre	Halo
Arcano	Judgement
SP	7
Hechizos	Twin Slash (doble tajo) STR Drop (baja fuerza) Heal All (curar a todos) Magi Shield (escudo mágico) Red Fire (fuego rojo)
Fortalezas / Debilidades	No afecta magia • Débil a ataques
Stats	STR 16 • VIT 11 • TEC 7 • AGL 22 • LUK 17
Poder mágico	OMP 84 • DMP 84
Elemento	Holylight / Ignis

Crosscut (Lv 18)

Campo	Valor
Nivel	18
Nombre	Crosscut
Arcano	Priestess
SP	6
Hechizos	Fire Wall (muro de fuego) Cure (curar) Heal (sanar) Revive (revivir) Blue Fire (fuego azul)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe fuego • Débil a hielo
Stats	STR 16 • VIT 17 • TEC 17 • AGL 8 • LUK 11
Poder mágico	OMP 84 • DMP 89
Elemento	Holylight / Ignis

Dark Rider (Lv 19)

Campo	Valor
Nivel	19
Nombre	Dark Rider
Arcano	Justice
SP	12
Hechizos	Dual Stab (doble estocada) Flash (destello) Flash All (destello a todos) Destruct (destrucción) Ray All (rayo a todos)
Fortalezas / Debilidades	Refleja rayo • Débil a espíritu
Stats	STR 12 • VIT 17 • TEC 25 • AGL 21 • LUK 17
Poder mágico	OMP 81 • DMP 56
Elemento	Physical / Photon

Perfecto, Guillermo. Aquí tienes **cada Persona en su tabla**, **sin enumerarlas**, **todo traducido**, **mismo formato que venimos usando**, limpio y directo.

Jack O' (Lv 20)

Campo	Valor
Nivel	20
Nombre	Jack O'
Arcano	Lovers
SP	13
Hechizos	Fire (fuego) Sweet Trap (trampa dulce) Fire All (fuego a todos) Hula Dance (danza hula) Blaze (llamarada) Fire Breath (aliento de fuego)
Fortalezas / Debilidades	Refleja fuego • Débil a físico
Stats	STR 13 • VIT 15 • TEC 17 • AGL 22 • LUK 34
Poder mágico	OMP 83 • DMP 103
Elemento	Ignis / Elemental

Remy (Lv 21)

Campo	Valor
Nivel	21
Nombre	Remy
Arcano	Moon
SP	21
Hechizos	Poison (veneno) Bad Luck (mala suerte) Poison Pin (aguja venenosa) Dead (muerte) Candy Voice (voz dulce) Sickness (enfermedad)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe magia • Débil a ataques
Stats	STR 13 • VIT 18 • TEC 18 • AGL 17 • LUK 23
Poder mágico	OMP 105 • DMP 104
Elemento	Evildark / Nerve

Sumi (Lv 22)

Campo	Valor
Nivel	22
Nombre	Sumi
Arcano	Star
SP	24
Hechizos	Tremor (temblor) Spirit Norm (ataque espiritual) Spin Kick (patada giratoria) Holy White (luz sagrada) Eternity (eternidad) Gust All (ráfaga a todos) Blaze All (llamarada a todos)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe temblor • Débil a rayo
Stats	STR 20 • VIT 19 • TEC 20 • AGL 26 • LUK 18
Poder mágico	OMP 88 • DMP 102
Elemento	Terra / Elemental

Brax (Lv 23)

Campo	Valor
Nivel	23
Nombre	Brax
Arcano	Emperor
SP	10
Hechizos	Ice (hielo) Trap Cure (cura trampas) Ice All (hielo a todos) Death (muerte) Mystery Hit (golpe misterioso)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe ataques
Stats	STR 27 • VIT 13 • TEC 10 • AGL 22 • LUK 18
Poder mágico	OMP 95 • DMP 80
Elemento	Exorcism / Elemental
Objeto	*Pentagon*

Gasious (Lv 24)

Campo	Valor
Nivel	24
Nombre	Gasious
Arcano	Sun
SP	13
Hechizos	Chill (hielo) Chill All (hielo a todos) Spike Claw (garra punzante) Gust All (ráfaga a todos) Holy Word (palabra sagrada)
Fortalezas / Debilidades	No afecta viento • Débil a armas de fuego
Stats	STR 21 • VIT 13 • TEC 19 • AGL 43 • LUK 28
Poder mágico	OMP 113 • DMP 103
Elemento	Bless / Elemental

Omah (Lv 25)

Campo	Valor
Nivel	25
Nombre	Omah
Arcano	Hierophant
SP	9
Hechizos	Heat Wave (ola de calor) ACU Drop (baja precisión) Restore Pow (restaurar poder) Red Fire (fuego rojo)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe hielo • Débil a fuego
Stats	STR 18 • VIT 34 • TEC 24 • AGL 13 • LUK 20
Poder mágico	OMP 79 • DMP 99
Elemento	Holylight / Aqua

Stalios (Lv 25)

Campo	Valor
Nivel	25
Nombre	Stalios
Arcano	Hermit

SP	13
Hechizos	Fire All (fuego a todos) Spirit Norm (ataque espiritual) Quake (terremoto) Sonar (sonar) Viri Nail (uña venenosa)
Fortalezas / Debilidades	No afecta tackle • Débil a látigo
Stats	STR 20 • VIT 29 • TEC 44 • AGL 23 • LUK 13
Poder mágico	OMP 97 • DMP 84
Elemento	Ignis / Elemental

Iron Bride (Lv 27)

Campo	**Valor**
Nivel	27
Nombre	Iron Bride
Arcano	Empress
SP	17
Hechizos	Ray All (rayo a todos) Bolt (rayo) Twin Slash (doble tajo) Wave (onda)
Fortalezas / Debilidades	Refleja rayo • Débil a espíritu
Stats	STR 26 • VIT 25 • TEC 21 • AGL 11 • LUK 26
Poder mágico	OMP 98 • DMP 98
Elemento	Weak Boson / Physical

Lance (Lv 28)

Campo	**Valor**
Nivel	28
Nombre	Lance
Arcano	Magician
SP	18
Hechizos	Dual Stab (doble estocada) Blind Light (luz cegadora) Quake (terremoto)

	Tremor All (temblor a todos) Intimi Mag (magia intimidante) Drago Spear (lanza dragón)
Fortalezas / Debilidades	Refleja temblor • Débil a físico
Stats	STR 21 • VIT 15 • TEC 27 • AGL 32 • LUK 12
Poder mágico	OMP 115 • DMP 80
Elemento	Terra / Elemental

Mach (Lv 28)

Campo	**Valor**
Nivel	28
Nombre	Mach
Arcano	Justice
SP	14
Hechizos	Wave (onda) Poison Pin (aguja venenosa) Gale Wind (viento fuerte) Wave All (onda a todos) Sonic (sónico)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe viento • Débil a espíritu
Stats	STR 15 • VIT 20 • TEC 37 • AGL 32 • LUK 21
Poder mágico	OMP 105 • DMP 75
Elemento	Air / Physical

Deva (Lv 29)

Campo	**Valor**
Nivel	29
Nombre	Deva
Arcano	Priestess
SP	10
Hechizos	Bless (bendición) Ill Cure (cura enfermedad) Love Whip (látigo amoroso) Spirit Norm (ataque espiritual) Heal All (curar a todos)

	Hell Eyes (ojos infernales)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia
Stats	STR 20 • VIT 22 • TEC 28 • AGL 10 • LUK 15
Poder mágico	OMP 112 • DMP 112
Elemento	Holylight / Exorcism

Leviathan (Lv 29)

Campo	**Valor**
Nivel	29
Nombre	Leviathan
Arcano	World
SP	11
Hechizos	Poison Air (aire venenoso) Magnet (magnetismo) Viri Bite (mordida venenosa) Bone Crush (triturar huesos) Nuke More (nuclear+)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques • Débil a magia
Stats	STR 28 • VIT 48 • TEC 17 • AGL 15 • LUK 20
Poder mágico	OMP 102 • DMP 105
Elemento	Air / Physical

Tenji (Lv 30)

Campo	**Valor**
Nivel	30
Nombre	Tenji
Arcano	Fool
SP	7
Hechizos	Sweet Trap (trampa dulce) Attack Back (contraataque) Quake All (terremoto a todos) MAG Up (sube magia) Revive More (revivir+) Fire Breath (aliento de fuego)
Fortalezas /	Fuerte contra todo

Debilidades	
Stats	STR 25 • VIT 34 • TEC 29 • AGL 31 • LUK 37
Poder mágico	OMP 145 • DMP 95
Elemento	Normal / Physical

Anuvis (Lv 32)

Campo	**Valor**
Nivel	32
Nombre	Anuvis
Arcano	Temperance
SP	11
Hechizos	Drum Punch (puñetazo tambor) Spirit Norm (ataque espiritual) Judgement (juicio) Life (vida)
Fortalezas / Debilidades	No afecta tackle • Débil a látigo
Stats	STR 36 • VIT 23 • TEC 51 • AGL 26 • LUK 17
Poder mágico	OMP 99 • DMP 109
Elemento	Physical / Sign

Mordo (Lv 33)

Campo	**Valor**
Nivel	33
Nombre	Mordo
Arcano	Chariot
SP	12
Hechizos	Iron Punch (puño de hierro) Bolt (rayo) Magnet All (magnetismo a todos) Viper Smash (golpe víbora)
Fortalezas / Debilidades	Refleja flash • Débil a espíritu
Stats	STR 41 • VIT 28 • TEC 36 • AGL 18 • LUK 23
Poder mágico	OMP 116 • DMP 86
Elemento	Photon / Physical

Hera (Lv 34)

Campo	Valor
Nivel	34
Nombre	Hera
Arcano	Death
SP	16
Hechizos	Curse (maldición) Mezmerize (hipnosis) Trap Cure (cura trampas) Bad Luck (mala suerte) Hell Eyes (ojos infernales)
Fortalezas / Debilidades	No afecta espíritu
Stats	STR 19 • VIT 15 • TEC 36 • AGL 31 • LUK 41
Poder mágico	OMP 113 • DMP 98
Elemento	Evildark / Necromancy
Objeto	*Niple*

Ug (Lv 34)

Campo	Valor
Nivel	34
Nombre	Ug
Arcano	Emperor
SP	23
Hechizos	Blaze (llamarada) Berserk (furia) Blaze All (llamarada a todos) Heat Wave (ola de calor) Physi Wall (muro físico)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe rayo • Débil a físico
Stats	STR 40 • VIT 19 • TEC 14 • AGL 31 • LUK 24
Poder mágico	OMP 118 • DMP 103
Elemento	Weak Boson / Elemental

Helion (Lv 35)

Campo	Valor
Nivel	35
Nombre	Helion
Arcano	Magician
SP	23
Hechizos	Wind All (viento a todos) Gust (ráfaga) Gust All (ráfaga a todos) Tackle (placaje) Dead Whip (látigo mortal)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia • Débil a ataques
Stats	STR 26 • VIT 19 • TEC 32 • AGL 38 • LUK 15
Poder mágico	OMP 135 • DMP 100
Elemento	Necromancy / Elemental

Brigit (Lv 36)

Campo	Valor
Nivel	36
Nombre	Brigit
Arcano	Empress
SP	19
Hechizos	Blast (explosión) Heal (curar) Blast More (explosión+) Blast Most (explosión++) Blue Fire (fuego azul)
Fortalezas / Debilidades	Refleja flash • Débil a espíritu
Stats	STR 30 • VIT 29 • TEC 25 • AGL 14 • LUK 33
Poder mágico	OMP 117 • DMP 117
Elemento	Physical / Photon

Azreal (Lv 36)

Campo	Valor

Nivel	36
Nombre	Azreal
Arcano	Judgement
SP	19
Hechizos	Wing Flap (aleteo) Lighter (encender) Fear Song (canto del miedo) Life (vida) STR Up (sube fuerza) Judgement (juicio)
Fortalezas / Debilidades	No afecta magia • Débil a ataques
Stats	STR 24 • VIT 19 • TEC 14 • AGL 43 • LUK 27
Poder mágico	OMP 133 • DMP 128
Elemento	Holylight / Wonder

Wals (Lv 37)

Campo	**Valor**
Nivel	37
Nombre	Wals
Arcano	Priestess
SP	15
Hechizos	Bless All (bendición a todos) Heal (curar) Petri Cure (cura petrificación) Eternity (eternidad)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia
Stats	STR 25 • VIT 27 • TEC 34 • AGL 15 • LUK 20
Poder mágico	OMP 129 • DMP 129
Elemento	Holylight / Sign
Objeto	*Death Ring*

Region (Lv 37)

Campo	**Valor**
Nivel	37
Nombre	Region

Arcano	Justice
SP	18
Hechizos	Magnet (magnetismo) Light Kick (patada ligera) Flash All (destello a todos) Gravity All (gravedad a todos) Holy White (luz sagrada)
Fortalezas / Debilidades	Refleja gravedad • Débil a espíritu
Stats	STR 20 • VIT 25 • TEC 44 • AGL 39 • LUK 27
Poder mágico	OMP 124 • DMP 94
Elemento	Graviton / Physical

Mephisto (Lv 39)

Campo	**Valor**
Nivel	39
Nombre	Mephisto
Arcano	Hierophant
SP	17
Hechizos	Electro (eléctrico) Pow Return (devolver poder) Holyer (sagrado) Air Slice (corte de aire)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe flash • Débil a explosión
Stats	STR 26 • VIT 45 • TEC 35 • AGL 21 • LUK 28
Poder mágico	OMP 108 • DMP 128
Elemento	Holylight / Photon

Frost (Lv 39)

Campo	**Valor**
Nivel	39
Nombre	Frost
Arcano	Hermit
SP	18
Hechizos	Poison Nail (uña venenosa) Gust (ráfaga)

	Bind Voice (voz paralizante) Gust All (ráfaga a todos) Petri Bite (mordida petrificante)
Fortalezas / Debilidades	No afecta tackle • Débil a látigo
Stats	STR 28 • VIT 40 • TEC 55 • AGL 30 • LUK 21
Poder mágico	OMP 126 • DMP 113
Elemento	Air / Elemental
Objeto	*W-Tablet*

Cerebus (Lv 40)

Campo	**Valor**
Nivel	40
Nombre	Cerebus
Arcano	Fortune
SP	15
Hechizos	Poison Bite (mordida venenosa) Wolf (lobo) Magi Shield (escudo mágico) Tackle (placaje) Revive (revivir) Viri Nail (uña venenosa)
Fortalezas / Debilidades	No afecta tackle • Débil a látigo
Stats	STR 31 • VIT 29 • TEC 55 • AGL 30 • LUK 21
Poder mágico	OMP 123 • DMP 125
Elemento	Holylight / Curse

Crow (Lv 41)

Campo	**Valor**
Nivel	41
Nombre	Crow
Arcano	Sun
SP	22
Hechizos	Beak (pico) Quake (terremoto) Quake All (terremoto a todos)

	Dive Bomb (bomba en picada) Gishin All (ruido demoníaco a todos)
Fortalezas / Debilidades	No afecta viento • Débil a armas de fuego
Stats	STR 30 • VIT 22 • TEC 99 • AGL 56 • LUK 41
Poder mágico	OMP 135 • DMP 120
Elemento	Elemental / Wonder

Odin (Lv 43)

Campo	**Valor**
Nivel	43
Nombre	Odin
Arcano	Emperor
SP	24
Hechizos	Petri Eyes (ojos petrificantes) Quake (terremoto) Petrify (petrificar) Drago Spear (lanza dragón) Gishin (ruido demoníaco)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia • Débil a ataques
Stats	STR 53 • VIT 23 • TEC 18 • AGL 38 • LUK 28
Poder mágico	OMP 142 • DMP 122
Elemento	Elemental / Curse

Inferno (Lv 44)

Campo	**Valor**
Nivel	44
Nombre	Inferno
Arcano	Death
SP	18
Hechizos	Curse More (maldición+) Cease Heal (detener curación) Cyber (cibernético) Death (muerte) Axe Bomb (bomba hacha)
Fortalezas /	No afecta espíritu

Debilidades	
Stats	STR 23 • VIT 18 • TEC 44 • AGL 39 • LUK 49
Poder mágico	OMP 139 • DMP 119
Elemento	Evildark / Curse

Celes (Lv 44)

Campo	**Valor**
Nivel	44
Nombre	Celes
Arcano	Empress
SP	21
Hechizos	Wave (onda) Spirit Norm (ataque espiritual) Blast More (explosión+) Grounder (golpe terrestre) Sonic Wave (onda sónica)
Fortalezas / Debilidades	Refleja rayo • Débil a espíritu
Stats	STR 34 • VIT 33 • TEC 29 • AGL 18 • LUK 39
Poder mágico	OMP 139 • DMP 134
Elemento	Physical / Weak Boson
Objeto	*War Tablet*

Gemb (Lv 45)

Campo	**Valor**
Nivel	45
Nombre	Gemb
Arcano	Temperance
SP	25
Hechizos	Ice Breath (aliento helado) Quake (terremoto) Freezer (congelar) Mag Up (sube magia) Quake All (terremoto a todos)
Fortalezas / Debilidades	No afecta tackle • Débil a látigo
Stats	STR 45 • VIT 32 • TEC 60 • AGL 33

	• LUK 23
Poder mágico	OMP 141 • DMP 129
Elemento	Physical / Aqua
Objeto	*Black Tablet*

Vixen (Lv 46)

Campo	**Valor**
Nivel	46
Nombre	Vixen
Arcano	Priestess
SP	18
Hechizos	Multi Pin (múltiples agujas) Intimi Mag (magia intimidante) Heal All (curar a todos) Para Cure (cura parálisis) Heat Wave (ola de calor) Revive More (revivir+)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia • Débil a espíritu
Stats	STR 28 • VIT 33 • TEC 41 • AGL 18 • LUK 23
Poder mágico	OMP 153 • DMP 148
Elemento	Holylight / Exorcism

Morie (Lv 46)

Campo	**Valor**
Nivel	46
Nombre	Morie
Arcano	Justice
SP	21
Hechizos	Wing Flap (aleteo) Sonic (sónico) Sonic All (sónico a todos) Magma Heat (calor magma)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe viento • Débil a espíritu
Stats	STR 23 • VIT 28 • TEC 51 • AGL 46 • LUK 33
Poder mágico	OMP 147 • DMP 113

Elemento	Air / Physical

Vora (Lv 47)

Campo	**Valor**
Nivel	47
Nombre	Vora
Arcano	Magician
SP	32
Hechizos	Ice (hielo) Ice All (hielo a todos) Glacier All (glaciar a todos) Aqua Wall (muro de agua) Icy (hielo+)
Fortalezas / Debilidades	Refleja hielo • Débil a físico
Stats	STR 33 • VIT 23 • TEC 42 • AGL 47 • LUK 18
Poder mágico	OMP 165 • DMP 125
Elemento	Aqua / Elemental
Objeto	*Monk Charm*

Nari (Lv 47)

Campo	**Valor**
Nivel	47
Nombre	Nari
Arcano	Fool
SP	16
Hechizos	Freezer (congelar) Glacier All (glaciar a todos) Holyest (muy sagrado) Extinct (extinción) Lightning (rayo) Viper Smash (golpe víbora)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra todo
Stats	STR 43 • VIT 40 • TEC 39 • AGL 38 • LUK 50
Poder mágico	OMP 176 • DMP 131
Elemento	Normal / Physical

Shaolin (Lv 48)

Campo	Valor
Nivel	48
Nombre	Shaolin
Arcano	Chariot
SP	20
Hechizos	Tackle More (placaje+) Gravity All (gravedad a todos) Nuke More (nuclear+) Giant Pin (aguja gigante)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe temblor • Débil a espíritu
Stats	STR 53 • VIT 35 • TEC 48 • AGL 23 • LUK 28
Poder mágico	OMP 152 • DMP 117
Elemento	Terra / Physical

St. Dragon (Lv 49)

Campo	Valor
Nivel	49
Nombre	St. Dragon
Arcano	World
SP	23
Hechizos	Ice Breath (aliento helado) Wave (onda) Para Nail (uña paralizante) Discharge (descarga) Gale Wind (viento fuerte) Glacier All (glaciar a todos)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques • Débil a magia
Stats	STR 33 • VIT 63 • TEC 28 • AGL 24 • LUK 30
Poder mágico	OMP 149 • DMP 147
Elemento	Aqua / Physical
Objeto	*B-Tablet*

Viper (Lv 50)

Campo	Valor
Nivel	50
Nombre	Viper
Arcano	Strength
SP	29
Hechizos	Candy Voice (voz dulce) Ill Cure (cura enfermedad) Aqua Wall (muro de agua) STR Up (sube fuerza) Freezer (congelar)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques • Débil a magia
Stats	STR 48 • VIT 63 • TEC 32 • AGL 25 • LUK 33
Poder mágico	OMP 154 • DMP 136
Elemento	Holylight / Aqua

Loki (Lv 51)

Campo	Valor
Nivel	51
Nombre	Loki
Arcano	Devil
SP	31
Hechizos	Curse More (maldición+) Wolf (lobo) Mezmerize (hipnosis) Bind Voice (voz paralizante) Wildman (salvaje) Iron Punch (puño de hierro)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra todo
Stats	STR 20 • VIT 33 • TEC 25 • AGL 30 • LUK 44
Poder mágico	OMP 174 • DMP 154
Elemento	Evildark / Nerve

Thor (Lv 52)

Campo	Valor
Nivel	52

Nombre	Thor
Arcano	Hierophant
SP	36
Hechizos	Bolt All (rayo a todos) Magi Shield (escudo mágico) Discharge (descarga) Axe Bomb (bomba hacha)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe flash • Débil a explosión
Stats	STR 30 • VIT 55 • TEC 45 • AGL 25 • LUK 33
Poder mágico	OMP 131 • DMP 156
Elemento	Holylight / Photon

Chatz (Lv 53)

Campo	**Valor**
Nivel	53
Nombre	Chatz
Arcano	Priestess
SP	22
Hechizos	Poison Cure (cura veneno) Bless (bendición) Sad Attack (ataque triste) Elixer (elixir) Red Fire (fuego rojo)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe fuego • Débil a hielo
Stats	STR 31 • VIT 34 • TEC 46 • AGL 21 • LUK 26
Poder mágico	OMP 168 • DMP 163
Elemento	Holylight / Ignis

Succubus (Lv 53)

Campo	**Valor**
Nivel	53
Nombre	Succubus
Arcano	Moon
SP	27
Hechizos	Lunar Trap (trampa lunar)

	Slumber (sueño) Mezmerize (hipnosis) More Dead (muerte+) Magic Wall (muro mágico) Moon Whip (látigo lunar)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe magia • Débil a ataques
Stats	STR 26 • VIT 31 • TEC 34 • AGL 33 • LUK 39
Poder mágico	OMP 177 • DMP 170
Elemento	Evildark / Nerve
Objeto	*Monk Tablet*

Darkside (Lv 54)

Campo	**Valor**
Nivel	54
Nombre	Darkside
Arcano	Justice
SP	20
Hechizos	Death Kick (patada mortal) Sonic Wave (onda sónica) Sonic (sónico) Gravity All (gravedad a todos) BiStrike (doble golpe)
Fortalezas / Debilidades	Refleja rayo • Débil a espíritu
Stats	STR 27 • VIT 32 • TEC 57 • AGL 52 • LUK 35
Poder mágico	OMP 165 • DMP 130
Elemento	Physical / Weak Boson
Objeto	*Lunar Piece* (para Brad)

Allmighty (Lv 55)

Campo	**Valor**
Nivel	55
Nombre	Allmighty
Arcano	Judgement
SP	30
Hechizos	Destruct (destrucción)

	Elixer All (elixir a todos) Restore Pow (restaurar poder) Light All (luz a todos) Petri Eyes (ojos petrificantes)
Fortalezas / Debilidades	Refleja magia • Débil a lanza
Stats	STR 32 • VIT 27 • TEC 22 • AGL 58 • LUK 36
Poder mágico	OMP 172 • DMP 162
Elemento	Holylight / Bless

Pheonix (Lv 55)

Campo	**Valor**
Nivel	55
Nombre	Pheonix
Arcano	Sun
SP	34
Hechizos	Blaze (llamarada) Wing Flap (aleteo) Fire Breath (aliento de fuego) Trap Cure (cura trampas) Inferno All (infierno a todos)
Fortalezas / Debilidades	No afecta viento • Débil a armas de fuego
Stats	STR 37 • VIT 27 • TEC 36 • AGL 68 • LUK 53
Poder mágico	OMP 162 • DMP 147
Elemento	Ignis / Elemental
Objeto	*C-Tablet*

Bard (Lv 55)

Campo	**Valor**
Nivel	55
Nombre	Bard
Arcano	Emperor
SP	26
Hechizos	Ice (hielo) Magic Seal (sellar magia) Freezer (congelar)

	Glacier (glaciar) Holy Word (palabra sagrada)
Fortalezas / Debilidades	Refleja temblor • Débil a físico
Stats	STR 63 • VIT 27 • TEC 22 • AGL 48 • LUK 32
Poder mágico	OMP 167 • DMP 147
Elemento	Terra / Elemental

Dorga (Lv 57)

Campo	**Valor**
Nivel	57
Nombre	Dorga
Arcano	Empress
SP	20
Hechizos	Magnet (magnetismo) Eternity (eternidad) Air Slice (corte de aire) Destruct (destrucción) Lightning (rayo)
Fortalezas / Debilidades	Refleja flash • Débil a espíritu
Stats	STR 41 • VIT 40 • TEC 36 • AGL 23 • LUK 49
Poder mágico	OMP 166 • DMP 131
Elemento	Photon / Physical
Objeto	*Dark Tablet* (para Yuki)

Mondo (Lv 58)

Campo	**Valor**
Nivel	58
Nombre	Mondo
Arcano	Death
SP	20
Hechizos	Curse All (maldición a todos) Wolf (lobo) Magic Seal (sellar magia) Petri Eyes (ojos petrificantes) Kill Punch (puño mortal)

Fortalezas / Debilidades	No afecta espíritu
Stats	STR 29 • VIT 24 • TEC 55 • AGL 50 • LUK 60
Poder mágico	OMP 168 • DMP 148
Elemento	Evildark / Curse
Objeto	*Coffen* (para Chris)

Jester (Lv 59)

Campo	**Valor**
Nivel	59
Nombre	Jester
Arcano	Hanged Man
SP	24
Hechizos	Para Eyes (ojos paralizantes) Lunar Trap (trampa lunar) Star Punch (puño estrella) Confuse (confusión) Invisible (invisible) Curse All (maldición a todos)
Fortalezas / Debilidades	Refleja magia • Débil a lanza
Stats	STR 24 • VIT 39 • TEC 34 • AGL 60 • LUK 55
Poder mágico	OMP 178 • DMP 155
Elemento	Evildark / Awake

Flare (Lv 59)
⚠ **Esta entrada está incompleta en el documento original.**
Faltan valores de STR, VIT, TEC, AGL, LUK, OMP y DMP.
La tabla queda así, respetando la información disponible:

Campo	**Valor**
Nivel	59
Nombre	Flare
Arcano	Magician
SP	20
Hechizos	Quake (terremoto) Quake All (terremoto a todos)

	Gishin All (ruido demoníaco a todos) Mystery Hit (golpe misterioso) Freezer (congelar) Holy Bound (atadura sagrada)
Fortalezas / Debilidades	Refleja temblor • Débil a físico
Stats	STR — • VIT — • TEC — • AGL — • LUK —
Poder mágico	OMP — • DMP —
Elemento	Terra / Elemental
Objeto	*Gold Pen* (para Alana)

Demo (Lv 59)

Campo	**Valor**
Nivel	59
Nombre	Demo
Arcano	Chariot
SP	20
Hechizos	Bone Crush (triturar huesos) Eternity (eternidad) Gale Wind (viento fuerte) Kill Punch (puño mortal) Sonic (sónico)
Fortalezas / Debilidades	Refleja rayo • Débil a espíritu
Stats	STR 66 • VIT 45 • TEC 61 • AGL 32 • LUK 37
Poder mágico	OMP 197 • DMP 157
Elemento	Weak Boson / Physical
Objeto	*Pure Water* (para Mark)

Alfred (Lv 60)

Campo	**Valor**
Nivel	60
Nombre	Alfred
Arcano	Judgement
SP	20
Hechizos	Sleep Song (canción de sueño) Love Whip (látigo amoroso)

	Elixer All (elixir a todos) Magic Wall (muro mágico) Light All (luz a todos) Kill Punch (puño mortal)
Fortalezas / Debilidades	Refleja magia • Débil a lanza
Stats	STR 50 • VIT 29 • TEC 24 • AGL 61 • LUK 75
Poder mágico	OMP 202 • DMP 172
Elemento	Holylight / Wonder
Objeto	*Trifocals* (para Nate)

Valzante (Lv 61)

Campo	**Valor**
Nivel	61
Nombre	Valzante
Arcano	Priestess
SP	20
Hechizos	Cure All (curar a todos) Revive (revivir) Heal (sanar) Blue Fire (fuego azul) Holy White (luz sagrada) Elixer All (elixir a todos)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia
Stats	STR 35 • VIT 41 • TEC 52 • AGL 25 • LUK 30
Poder mágico	OMP 190 • DMP 180
Elemento	Holylight / Sign
Objeto	*Mud Flower* (para Mary)

Karma (Lv 61)

Campo	**Valor**
Nivel	61
Nombre	Karma
Arcano	Fool
SP	22
Hechizos	Drum Punch (puñetazo tambor)

	Inferno All (infierno a todos) Floater (flotar) Curse All (maldición a todos) Light All (luz a todos) Nuke Most (nuclear++)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra todo
Stats	STR 56 • VIT 49 • TEC 47 • AGL 48 • LUK 48
Poder mágico	OMP 211 • DMP 161
Elemento	Normal / Physical

Michael (Lv 62)

Campo	**Valor**
Nivel	62
Nombre	Michael
Arcano	Judgement
SP	20
Hechizos	Deathbound (golpe mortal) STR Up (sube fuerza) Light All (luz a todos) Para Eyes (ojos paralizantes) POW Return (devolver poder) Physi Wall (muro físico)
Fortalezas / Debilidades	Refleja magia • Débil a lanza
Stats	STR 51 • VIT 31 • TEC 33 • AGL 65 • LUK 43
Poder mágico	OMP 206 • DMP 181
Elemento	Holylight / Exorcism
Objeto	*Buster* (para Ellen)

Ra (Lv 62)

Campo	**Valor**
Nivel	62
Nombre	Ra
Arcano	Emperor
SP	20
Hechizos	Blaze (llamarada)

	Inferno (infierno) Bind (atar) Lighten (aligerar) Blue Fire (fuego azul) Boss Damage (daño a jefes)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe explosión • Débil a físico
Stats	STR 68 • VIT 31 • TEC 26 • AGL 53 • LUK 36
Poder mágico	OMP 187 • DMP 162
Elemento	Grewon / Elemental
Objeto	*Lava Charm* (para Main)

Ishtal (Lv 65)

Campo	**Valor**
Nivel	65
Nombre	Ishtal
Arcano	Empress
SP	44
Hechizos	Bolt All (rayo a todos) Ice Arrow (flecha de hielo) Revive (revivir) Discharge (descarga) Blast Most (explosión++)
Fortalezas / Debilidades	Refleja explosión • Débil a espíritu
Stats	STR 45 • VIT 44 • TEC 40 • AGL 26 • LUK 55
Poder mágico	OMP 188 • DMP 178
Elemento	Grewon / Physical

Massacre (Lv 66)

Campo	**Valor**
Nivel	66
Nombre	Massacre
Arcano	Tower
SP	29
Hechizos	Bad Luck (mala suerte) More Dead (muerte+)

	Cease Heal (detener curación) Bind (atar) Intimi Mag (magia intimidante) Light Kick (patada ligera)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques
Stats	STR 65 • VIT 60 • TEC 36 • AGL 31 • LUK 52
Poder mágico	OMP 190 • DMP 155
Elemento	Evildark / Necromancy
Objeto	*Black Mask*

Bushido (Lv 66)

Campo	**Valor**
Nivel	66
Nombre	Bushido
Arcano	Justice
SP	33
Hechizos	Force (fuerza) Force All (fuerza a todos) Triple Hit (triple golpe) Discharge (descarga)
Fortalezas / Debilidades	Refleja gravedad • Débil a espíritu
Stats	STR 31 • VIT 36 • TEC 65 • AGL 60 • LUK 45
Poder mágico	OMP 195 • DMP 155
Elemento	Graviton / Physical
Objeto	*Chess Piece*

Hannu (Lv 68)

Campo	**Valor**
Nivel	68
Nombre	Hannu
Arcano	Magician
SP	51
Hechizos	Gust (ráfaga) Death Kick (patada mortal) Gust All (ráfaga a todos)

	Gale All (viento fuerte a todos) Twister (tornado) Triple Hit (triple golpe)
Fortalezas / Debilidades	Refleja viento • Débil a físico
Stats	STR 45 • VIT 33 • TEC 57 • AGL 63 • LUK 28
Poder mágico	OMP 216 • DMP 169
Elemento	Air / Elemental

Racsha (Lv 70)

Campo	**Valor**
Nivel	70
Nombre	Racsha
Arcano	Priestess
SP	35
Hechizos	Happy Dance (danza feliz) Ill Cure (cura enfermedad) Aqua Wall (muro de agua) Revive More (revivir+) Fire Wall (muro de fuego) Life (vida)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra magia
Stats	STR 38 • VIT 47 • TEC 59 • AGL 28 • LUK 33
Poder mágico	OMP 208 • DMP 198
Elemento	Holylight / Bless

Bucho (Lv 74)

Campo	**Valor**
Nivel	74
Nombre	Bucho
Arcano	Hierophant
SP	41
Hechizos	Lighten (aligerar) DEF Drop (baja defensa) Ice Arrow (flecha de hielo) Magic Wall (muro mágico)

Fortalezas / Debilidades	Absorbe flash • Débil a explosión
Stats	STR 40 • VIT 71 • TEC 61 • AGL 35 • LUK 49
Poder mágico	OMP 192 • DMP 202
Elemento	Holylight / Photon
Objeto	*Thunderbox*

Borax (Lv 76)

Campo	**Valor**
Nivel	76
Nombre	Borax
Arcano	World
SP	57
Hechizos	Bolt (rayo) Blast Most (explosión++) Glass Wall (muro de cristal) Holy Word (palabra sagrada) Force All (fuerza a todos)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques • Débil a magia
Stats	STR 51 • VIT 83 • TEC 40 • AGL 35 • LUK 43
Poder mágico	OMP 211 • DMP 204
Elemento	Physical / Sign

Beezlebum (Lv 77)

Campo	**Valor**
Nivel	77
Nombre	Beezlebum
Arcano	Devil
SP	66
Hechizos	Giant Pin (aguja gigante) Extinct (extinción) Glass Wall (muro de cristal) Sickness (enfermedad) Death (muerte) Moon Whip (látigo lunar)
Fortalezas /	Fuerte contra todo

Debilidades	
Stats	STR 31 • VIT 51 • TEC 36 • AGL 41 • LUK 64
Poder mágico	OMP 233 • DMP 208
Elemento	Evildark / Necromancy
Objeto	*Pagan King*

Garuda (Lv 79)

Campo	**Valor**
Nivel	79
Nombre	Garuda
Arcano	Sun
SP	58
Hechizos	Gust All (ráfaga a todos) Spike Claw (garra punzante) Gale Wind (viento fuerte) Gale (viento) Death Claw (garra mortal) Gale All (viento fuerte a todos)
Fortalezas / Debilidades	No afecta viento • Débil a armas de fuego
Stats	STR 49 • VIT 37 • TEC 52 • AGL 86 • LUK 71
Poder mágico	OMP 217 • DMP 197
Elemento	Air / Elemental
Objeto	*Big Statue*
Cartas	EM Maui • WD Yaksha

Dark Angel (Lv 79)

Campo	**Valor**
Nivel	79
Nombre	Dark Angel
Arcano	Judgement
SP	58
Hechizos	Holy Word (palabra sagrada) Judgement (juicio) Nuke Most (nuclear++) Revive More (revivir+) —

Fortalezas / Debilidades	Refleja magia • Débil a lanza
Stats	STR 36 • VIT 37 • TEC 32 • AGL 76 • LUK 52
Poder mágico	OMP 227 • DMP 217
Elemento	Holylight / Awake
Objeto	*Dark Ash*

Leuda (Lv 80)

Campo	**Valor**
Nivel	80
Nombre	Leuda
Arcano	Magician
SP	61
Hechizos	Inferno (infierno) Death Bound (golpe mortal) Blaze All (llamarada a todos) Inferno All (infierno a todos) Holy Word (palabra sagrada) Magma Heat (calor magma)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe explosión • Débil a físico
Stats	STR 53 • VIT 37 • TEC 67 • AGL 72 • LUK 32
Poder mágico	OMP 249 • DMP 194
Elemento	Grewon / Elemental
Objeto	*Sun Seed*
Cartas	ED Weirdo • WM Babe

Kari (Lv 85)

Campo	**Valor**
Nivel	85
Nombre	Kari
Arcano	Empress
SP	55
Hechizos	Force (fuerza) Triple Hit (triple golpe) Elixer (elixir) Force All (fuerza a todos)

	Eternity (eternidad)
Fortalezas / Debilidades	Refleja gravedad • Débil a espíritu
Stats	STR 44 • VIT 85 • TEC 39 • AGL 34 • LUK 70
Poder mágico	OMP 240 • DMP 220
Elemento	Graviton / Physical
Objeto	*Dark Gift*
Cartas	DW Warchild • MA Leo

Ashura (Lv 86)

Campo	**Valor**
Nivel	86
Nombre	Ashura
Arcano	Emperor
SP	53
Hechizos	Gust (ráfaga) Gale (viento fuerte) Mezmerize (hipnosis) Gishin (ruido demoníaco) Glacier (glaciar) Axe Bomb (bomba hacha)
Fortalezas / Debilidades	No afecta viento • Débil a armas de fuego
Stats	STR 86 • VIT 39 • TEC 34 • AGL 71 • LUK 44
Poder mágico	OMP 247 • DMP 212
Elemento	Wonder / Elemental
Objeto	*Glass Doll*
Cartas	WD Valkyrie • SD Cyrus

Shaa (Lv 88)

Campo	**Valor**
Nivel	88
Nombre	Shaa
Arcano	Tower
SP	70
Hechizos	Slumber (sueño) Extinct (extinción)

	Bind Light (luz atadora) Magic Seal (sellar magia) Cease Heal (detener curación) Death Kick (patada mortal)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques
Stats	STR 83 • VIT 78 • TEC 43 • AGL 39 • LUK 68
Poder mágico	OMP 246 • DMP 201
Elemento	Evildark / Nerve

Scrag (Lv 88)

Campo	**Valor**
Nivel	88
Nombre	Scrag
Arcano	Priestess
SP	45
Hechizos	Elixer All (elixir a todos) Eternity (eternidad) Revive More (revivir+) Elixer (elixir) Boss Damage (daño a jefes)
Fortalezas / Debilidades	Refleja ataques
Stats	STR 44 • VIT 57 • TEC 73 • AGL 34 • LUK 39
Poder mágico	OMP 256 • DMP 236
Elemento	Holylight / Wonder
Objeto	*Fate Pin*
Cartas	ED Faefnel • DN Shin

Endora (Lv 89)

Campo	**Valor**
Nivel	89
Nombre	Endora
Arcano	Hierophant
SP	62
Hechizos	Holyest (muy sagrado) Magma Heat (calor magma)

	Electro (eléctrico) POW Return (devolver poder) Lightning (rayo)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe flash • Débil a explosión
Stats	STR 45 • VIT 83 • TEC 73 • AGL 40 • LUK 58
Poder mágico	OMP 233 • DMP 233
Elemento	Holylight / Photon
Objeto	*Tiger Belt*
Cartas	WD Hanya • EM Durahan

Athena (Lv 90)

Campo	**Valor**
Nivel	90
Nombre	Athena
Arcano	Justice
SP	71
Hechizos	Death Bound (golpe mortal) Steel Wall (muro de acero) Discharge (descarga) STR Up (sube fuerza) Sonic All (sónico a todos)
Fortalezas / Debilidades	Refleja ataques • Débil a magia
Stats	STR 41 • VIT 46 • TEC 83 • AGL 78 • LUK 59
Poder mágico	OMP 255 • DMP 205
Elemento	Physical / Photon
Objeto	*Olive Ring*
Cartas	DW Rantula • WM Sucula

Abracab (Lv 94)

Campo	**Valor**
Nivel	94
Nombre	Abracab
Arcano	Judgement
SP	73
Hechizos	Light All (luz a todos)

	Bi Strike (doble golpe) Holyest (muy sagrado) Boss Damage (daño a jefes) Elixer All (elixir a todos)
Fortalezas / Debilidades	Refleja magia • Débil a lanza
Stats	STR 48 • VIT 43 • TEC 38 • AGL 87 • LUK 61
Poder mágico	OMP 269 • DMP 249
Elemento	Holylight / Exorcism
Objeto	*Silver Dish*
Cartas	SD Zin • AL Kelpi

Shiva (Lv 96)

Campo	**Valor**
Nivel	96
Nombre	Shiva
Arcano	Chariot
SP	62
Hechizos	Mega Raid (mega ataque) Wave (onda) Triple Hit (triple golpe) Gale (viento fuerte) Nuke Most (nuclear++)
Fortalezas / Debilidades	Absorbe viento • Débil a espíritu
Stats	STR 89 • VIT 59 • TEC 84 • AGL 43 • LUK 48
Poder mágico	OMP 274 • DMP 224
Elemento	Air / Physical
Objeto	*Sun Tablet*
Cartas	SD Ganesha • DD Karak

Zuma (Lv 97)

Campo	**Valor**
Nivel	97
Nombre	Zuma
Arcano	World
SP	63

Hechizos	Bright Air (aire brillante) Fire Breath (aliento de fuego) Ice Breath (aliento helado) Destruct (destrucción) Poison Air (aire venenoso) Nuke Most (nuclear++)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra ataques • Débil a magia
Stats	STR 63 • VIT 99 • TEC 51 • AGL 44 • LUK 54
Poder mágico	OMP 265 • DMP 248
Elemento	Graviton / Physical
Objeto	*D-Scales*
Cartas	DN Naga • BD Owl

Lucifer (Lv 99)

Campo	**Valor**
Nivel	99
Nombre	Lucifer
Arcano	Devil
SP	100
Hechizos	Curse All (maldición a todos) Richter (temblor fuerte) Extinct (extinción) Hell Eyes (ojos infernales) Judgement (juicio)
Fortalezas / Debilidades	Fuerte contra todo
Stats	STR 40 • VIT 64 • TEC 45 • AGL 50 • LUK 82
Poder mágico	OMP 279 • DMP 264
Elemento	Evildark / Wonder
Objeto	*David Star*
Cartas	DW Dance • WD Dead Chef

□ Ítems importantes

Ítem	**Cómo se obtiene**
D-Scales	Encontrado en *Well of Mind and Souls*, nivel B6

Glass Doll	Recibido tras obtener **una de cada Spell Card**
Sun Tablet	Recompensa por derrotar a **WM Fenril**
Silver Dish	Recompensa por derrotar a **FA Rainchild**
Olive Ring	Recompensa por derrotar a **ED Faefnel**
Tiger Belt	Recompensa por derrotar a **DN Shin**
Dark Gift	Recompensa por derrotar a **GT Chow**
Pagan King	Recompensa por derrotar a **DM Alice**

Nota adicional del documento:
Otros ítems necesarios para crear ciertas Personas se obtienen en **Judgement 1999**, en **eventos del juego**, o mediante **Stage 8 Deletion** de una Persona específica.

 Compatibilidad de Personas por personaje
A continuación te dejo la tabla completa, organizada por Arcano → Persona → quién puede equiparla.

Heirophant

Persona	**Main**	**Nate**	**Mary**	**Mark**	**Brad**	**Alana**	**Ellen**	**Chris**	**Yuki**
Trickster	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Voodoo	No	Sí	No	No	No	No	No	No	No
Shogi	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Omah	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Mephisto	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Thor	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Bucho	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Endora	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí

Lovers

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Pixie	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Jack Frost	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Jack O'	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí

Chariot

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Shaman	No	No	No	Sí	No	No	No	No	No
Vortek	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí
Mordo	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí
Shaolin	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí
Demo	No	No	No	Sí	No	No	No	No	No
Shiva	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí

Emperor

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Starion	Sí	No	No	No	No	No	No	No	No
Pawn	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Brax	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Ug	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Odin	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Bard	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Ra	Sí	No	No	No	No	No	No	No	No
Ashura	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí

Priestess

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Maria	No	No	Sí	No	No	No	No	No	No
Virgo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Crosscut	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No

Deva	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Wals	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Vixen	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Chatz	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Valzante	No	No	Sí	No	No	No	No	No	No
Racsha	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Scrag	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No

Empress

Persona	**Main**	**Nate**	**Mary**	**Mark**	**Brad**	**Alana**	**Ellen**	**Chris**	**Yuki**
Vesta	No	No	No	No	No	No	No	No	Sí
Rain	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Iron Bride	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Brigit	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Celes	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Dorga	No	No	No	No	No	No	No	No	Sí
Ishtal	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Kari	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí

Judgement

Persona	**Main**	**Nate**	**Mary**	**Mark**	**Brad**	**Alana**	**Ellen**	**Chris**	**Yuki**
Nike	No	No	No	No	No	No	Sí	No	No
Halo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
Azreal	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
Allmighty	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
Alfred	No	Sí	No	No	No	No	No	No	No
Michael	No	No	No	No	No	No	Sí	No	No
Dark Angel	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Abracab	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí

Magician

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Fury	No	No	No	No	No	Sí	No	No	No
Lx1	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Lance	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Helion	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Vora	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Flare	No	No	No	No	No	Sí	No	No	No
Hannu	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Leuda	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí

Justice

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Talon	No	No	No	No	Sí	No	No	No	No
Dark Rider	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Mach	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Region	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Morie	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Darkside	No	No	No	No	Sí	No	No	No	No
Bushido	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Athena	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí

Devil

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Guni	No	No	No	No	No	No	No	Sí	No
Loki	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Beezlebum	No	No	No	No	No	No	No	Sí	No
Lucifer	No	No	No	No	No	No	No	Sí	No

Sun

(Todas compatibles con todos)

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Ven	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Gasious	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Crow	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Pheonix	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Garuda	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Hermit

(Todas compatibles con todos)

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Hellcat	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Stallios	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Frost	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

World

(Todas compatibles con todos)

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Hive	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Leviathan	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
St. Dragon	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Borax	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Zuma	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Moon

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Remy	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	No	Sí	No

Succubus	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	No	Sí	No

Star

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Sumi	No	No	Sí	No	No	Sí	Sí	No	Sí

Temperance

(Todas compatibles con todos)

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Anuvis	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Gemb	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Death

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Hera	No	No	Sí	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Inferno	No	No	Sí	No	No	No	No	Sí	Sí
Mondo	No	No	No	No	No	No	No	Sí	No

Fortune

(Todas compatibles con todos)

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Cerebus	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Strength

(Todas compatibles con todos)

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki
Viper	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Hanged Man

Persona	Main	Nate	Mary	Mark	Brad	Alana	Ellen	Chris	Yuki

Jester	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No

Tower

Persona	**Main**	**Nate**	**Mary**	**Mark**	**Brad**	**Alana**	**Ellen**	**Chris**	**Yuki**
Massacre	No	No	No	No	No	No	No	Sí	No
Shaa	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	No	Sí	No

Fool

(Todas compatibles con todos)

Persona	**Main**	**Nate**	**Mary**	**Mark**		**Brad**	**Alana**	**Ellen**	**Chris**	**Yuki**
Tenji	Sí	Sí	Sí	Sí		Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Nari	Sí	Sí	Sí	Sí		Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Karma	Sí	Sí	Sí	Sí		Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Persona Deletion Item Chart (Stage 8)

Cada Persona, al ser eliminada en **Stage 8**, entrega un ítem único.

Aquí está la lista completa, organizada por **Arcano → Persona → Ítem obtenido**.

Heirophant

Persona	**Ítem**
Trickster	Paralyze Stone
Voodoo	Vitality Essence
Shogi	Mega Glove
Omah	Chess Piece
Mephisto	Panic Dirk
Thor	Spirit Coat
Bucho	Discharge Stone
Endora	Holy Stone

Lovers

Persona	Ítem
Pixie	Luck Essence
Jack Frost	Luck Essence
Jack O'	Iron Mask

Chariot

Persona	Ítem
Shaman	HP Essence
Vortek	Force Rock
Mordo	Silver Tip
Shaolin	Mad Dog
Demo	Machete
Shiva	Therm Stone

Emperor

Persona	Ítem
Starion	Strength Essence
Pawn	Iron Blade
Brax	Inferno Rock
Ug	Penta Glove
Odin	Energy Bow
Bard	Ceasar Hand
Ra	Inferno Stone
Ashura	Light Stone

Priestess

Perso	Ítem

na	
Maria	Spell Point Essence
Virgo	Petrify Cure
Crosscut	Revive Rock
Deva	Blast Stone
Wals	Fate Pin
Vixen	Holy Vulcan
Chatz	Peace Maker
Valzante	Holy Comet
Racsha	Elixer Stone
Scrag	Revive Rock

Empress

Persona	**Ítem**
Vesta	Zoma
Rain	Paralyze Cure
Iron Bride	Electric Glove
Brigit	Cobra Axe
Celes	Ceasar Helmet
Dorga	Infinity
Ishtal	David Star
Kari	Force Stone

Judgement

Persona	**Ítem**
Nike	Tec Essence
Halo	Sonic Rock
Azreal	Discharge Rock
Allmight	Whispers

y	
Alfred	Elixer Rock
Michael	Heaven Gate
Dark Angel	Hell Fire
Abracab	Sun Stone

Magician

Persona	**Ítem**
Fury	Life Orb
Lx1	Ill Cure
Lance	Charm Sword
Helion	Core Shoes
Vora	Final Axe
Flare	Ceasar Feet
Hannu	Gishin Stone
Leuda	Laser Blade

Justice

Persona	**Ítem**
Talon	Agility Essence
Dark Rider	Cobra Stone
Mach	Gale Rock
Region	Monk Hood
Morie	Star Sword
Darkside	Bind Whip
Bushido	Glacier Stone

Athena	Ceasar Suit

Devil

Persona	**Ítem**
Guni	Nuke Stone
Loki	Power Glove
Beezlebum	Curse Rock
Lucifer	Omega Stone

Sun

Persona	**Ítem**
Ven	Poison Cure
Gasious	Charm Shot
Crow	Exor Sword
Pheonix	Hydra Cowl
Garuda	Gale Stone

Hermit

Persona	**Ítem**
Hellcat	Glacier Rock
Stallios	Sun Seed
Frost	Tengu Boots

World

Persona	**Ítem**
Hive	Gishin Rock
Leviathan	Poniard
St. Dragon	Muscle Arm
Borax	Angel Knife
Zuma	Sonic Stone

Moon

Persona	**Ítem**
Remy	Ill Stone
Succubus	Petrify Whip

Star

Persona	**Ítem**
Sumi	Holy Axe

Temperance

Persona	**Ítem**
Anuvis	Dark Ash
Gemb	Mobile Suit

Death

Persona	**Ítem**
Hera	Petrify Stone
Infern	Holy

o	Glove
Mondo	Death Cross

Fortune

Persona	**Ítem**
Cerebus	Dead Ends

Strength

Persona	**Ítem**
Viper	Twin Tower

Hanged Man

Persona	**Ítem**
Jester	Grim Reaper

Tower

Persona	**Ítem**
Massacre	Death Stone
Shaa	Exit N' Stone

Fool

Persona	**Ítem**
Tenji	Jingle Whip
Nari	Hell Rain
Karma	Musamune

Ítems obtenidos al derrotar demonios

La probabilidad de obtener un ítem aumenta con un **nivel alto de Suerte (LUK)**.

ND — *Night Demons*

Demonio	**Ítem**
Moonchild	Ill Stone
Insibus	Petrify Stone
Succubus	Opal
Incubus	Dark Sword
Hinos	Blood Orb
Mermaid	Metal Card
Remy	Cobra Stone
Nightmare	Paralyze Stone
Hermit	Scalpel

FY — *Fly Demons*

Demonio	**Ítem**
King Fly	Force Rock
Queen Fly	Ogre Blade
Princix	Blaze Stone
Hellion	Garnet
Dark Elf	Ph-Guard
Water Elf	Turquoise
Jack O'	Fire Stone

Jack Frost	Chill Stone
Pixie	Magic Stone

FA — *Fallen Angels*

Demonio	**Ítem**
Rainchild	Silver Dish
Abax	Curse Rock
Jester	Di-Paralyze
Palerider	Exit N' Stone
Astral	Metal Card
Blax Knight	Bind Blade
Arapachi	Dis Energy
Dev Chef	Shiny Candy
Grub	Toad Candy

ED — *Elder Demons*

Demonio	**Ítem**
Faefnel	Olive Ring
Weirdo	Ruby
Felios	Bowie
Snaketail	Cloud Sword
Drac	Amethyst
Wyvern	Moon Stone
Cockatri	Di-Stone

ce	

CB — *Cave Beasts*

Demonio	**Ítem**
Light Dove	Bolt Stone
Alecto	Blast Stone
Gargos	Sonic Rock
Beezley	Flash Stone
Kimono	Ray Stone

WM — *Wild Monsters*

Demonio	**Ítem**
Fenril	Sun Tablet
Bufflax	Baron Glove
Dragos	Crystal
Sucula	Topaz
Black Widow	Ph-Guard
Babe	Ripobitan
Nuea	Herb
Sharktooth	Di-Paralyze

WD — *Wind Demons*

Demonio	**Ítem**
Yaksha	Holy Stone
Puru	Light Sword
Valkyrie	Plate Axe
Dead	Close Bow

Chef	
Ripper	Paralyze Cure
Hanya	Panic Whip
Fruman	Mop

EM — *Earth Monsters*

Demonio	**Ítem**
Manimal	Emerald
Durahan	Light Bow
Maui	Moon Stone
Landshark	Ice Whip
Fugly	Ripobitan
Ogre	Onyx
Gremlin	Shiny Candy

EG — *Evil Ghosts*

Demonio	**Ítem**
Macabre	Close Whip
Lips	Di-Paralyze
Flower Kid	Magic Stone
Toilet Kid	Electric Whip
Dribbler	Battle Axe
Ghost	M-Guard
Static	Core Shield
Wraith	Magic

	Stone

OL — *Outlaws*

Demonio	**Ítem**
Grimy	Discharge Rock
Shadow	Metal Card
Clone	Magma Stone
Anatomy	Laser Bow
Flux	Dirk
Yakuza	Shock Sword
Thug	Blood Orb
Slime	Dis-Energy

SM — *Secret Men*

Demonio	**Ítem**
Blackman	Metal Card
Agent	Metal Card
S.S.	STR Drink

SD — *Sacred Demons*

Demonio	**Ítem**
Ganesha	Sapphire
Moai	Metal Card
Tengu	Gale Rock
Cupid	Gold Axe

Zin	Hina Stone
Raksha	Topaz
Cyrus	Gold Sword
Magic Urn	Herb

AL — *Angelic Legion*

Demonio	**Ítem**
Kelpi	Magic Rock
Chronos	Light Stone
Dominion	Paralyze Axe
Virtue	Zamba Glove
Power	Turquoise
Principal	M-Guard
Arch Angel	Bind Bow
Angel	Tanto

DN — *Dragon Nation*

Demonio	**Ítem**
Shin	Tiger Belt
Vixen	Hina Stone
Viper	Amethyst
Water Asp	Aqua Stone
Naga	Onyx
Shadow Asp	Metal Card
Leach	Iron

	Claw

BD — *Bird Demons*

Demonio	**Ítem**
Ramia	Glacier Rock
Bumbo	Gust Stone
Ithl	Ice Stone
Sith	Aqua Stone
Owl	Wind Stone
Firebird	Metal Card

MA — *Martial Arts Demons*

Demonio	**Ítem**
Leo	Blood Orb
Scorpio	Garnet
Otros	Nuke Rock
Hemes	Sleep Sword
Felicia	Toad Candy
Kariee	Metal Card
Muskat	Shiny Candy

DW — *Dark Warriors*

Demonio	**Ítem**
Randa	Nuke Stone

Warchild	Life Orb
Dance	Wave Stone
Rantula	Pit Stone
Chomp	Dis Energy
Siren	Gravity Stone
Sacrifice	Dis Energy

DD — *Dwarf Demons*

Demonio	**Ítem**
Golem	Gishin Rock
Karak	Inferno Rock
Dwarfen	Quake Stone
Kobold	Magic Stone
Goul	Tremor Stone
Imp	Gauntlet

GT — *Gutter Tribe*

Demonio	**Ítem**
Chow	Dark Gift
Moroku	Pearl
Insectoid	Ph-Guard
Shremlin	Di-Ill
Karen	Shiny

	Candy
Ifirit	Magma Stone
Shpos	Di-Paralyze
Goblin	Di-Poison

ZE — *Zombie Enclave*

Demonio	**Ítem**
Painter	Panic Punch
Psycho	Lava Sword
Gleeb	Di-Stone
Zombie Cop	Di-Paralyze
Dead Nurse	Herb
Zombie Girl	M-Guard
Zombie Boy	Metal Card
Zombie	Cloth Hat

SS — *Seven Sins*

Demonio	**Ítem**
Arrogance	Alexandria
Sloth	Death Stone
Bellycasey	Diamond
Jealousy	Zoma
Greed	Magic Rock
Obscene	Zoma

DM — *Dark Masters*

Demonio	Ítem
Alice	Pagan King

★ Contacto con enemigos (Spell Cards)

El sistema de *Contact Cards* es uno de los pilares del combate social en *Persona 1*. Permite **evitar batallas**, **obtener cartas para fusionar Personas**, y **manipular el comportamiento enemigo** mediante emociones.
A continuación, tienes una explicación completa y estructurada.

¿Qué es una Contact Card?

Cuando logras interesar a un enemigo durante el contacto, puedes recibir su **Spell Card**.
Esta carta funciona igual que una **Persona Card**:

- Tiene un **tipo/clase** (arriba a la izquierda).
- Tiene un **nombre** (abajo al centro).
- Se guarda en tu inventario para **fusiones**.

Si intentas contactar a un enemigo del cual **ya tienes la carta**, todos los enemigos de ese tipo **huyen inmediatamente**.
Esto sirve para:

- Evitar encuentros largos.
- Reducir grupos peligrosos.
- Controlar batallas cuando estás debilitado.

Puedes contactar **más de un tipo de enemigo por batalla**, pero **no puedes re-contactar al mismo tipo** dentro del mismo combate.

Cómo funciona el contacto

Cuando eliges *Contact*, aparece un cuadro con:

- Nivel del enemigo
- Nombre
- Intereses (resaltados)
- Indicador de si ya tienes su carta (amarillo si la posees)

Si no tienes su carta, puedes continuar.

Luego eliges:

1. **El personaje** que hablará
2. **Uno de los cuatro temas** que ese personaje ofrece

Cada personaje tiene **temas distintos**, lo que genera **emociones diferentes**.

□ Sistema de emociones

El objetivo es llenar el cuadrado de la esquina superior izquierda con un color.
Cada color representa una emoción:

Color	Emoción
□ Rojo	**Ira (Anger)**
□ Verde	**Alegría (Joy)**
□ Azul	**Miedo (Fear)**
□ Amarillo	**Interés (Interest)**

Puedes llenar **una o dos emociones a la vez**.
Si dos o más están llenas cuando una llega al máximo, obtienes una **combinación de dos emociones**.
Incluso si tres están llenas, **solo se combinan dos**.

□ Consecuencias de cada emoción

Emociones simples

Emoción	Resultado
Ira (Anger)	El enemigo puede atacar primero
Alegría (Joy)	El enemigo puede huir o quedar feliz
Miedo (Fear)	El enemigo puede huir o quedar paralizado (bound)
Interés (Interest)	Se activan las 3 recompensas posibles

Combinaciones de emociones

Combinación	Resultado
Ira + Alegría	El enemigo huye
Ira + Miedo	El enemigo queda confundido
Ira + Interés	Se activan las 3 recompensas
Alegría + Miedo	El enemigo huye o queda encantado (charmed)

Combinación	Resultado
Alegría + Interés	Se activan las 3 recompensas
Miedo + Interés	Se activan las 3 recompensas

✅ Cuando logras *Interés total*

Si llenas completamente el color **amarillo**, obtienes **tres opciones**:

1. **Tomar la Contact Card**
   - Evita la batalla
   - Añade la carta a tu inventario
   - Permite fusiones futuras
2. **El enemigo huye y recibes EXP, dinero o gemas**
   - Recompensa sin pelear
3. **El enemigo huye sin recompensa**
   - Útil para evitar daño o ahorrar tiempo

🧠 Notas estratégicas importantes

- Contactar enemigos es **más seguro** que pelear, especialmente en zonas con grupos grandes.
- Algunos personajes son mejores para generar ciertas emociones.
- El sistema permite **controlar el flujo del combate** y **farmear cartas** sin riesgo.
- Obtener cartas es esencial para **fusionar Personas avanzadas**.
- Contactar enemigos que ya tienen carta es una forma de **huida instantánea**.

📘 Cómo obtener Contact Cards según el enemigo

(Guía completa de "qué personaje + qué acción" genera interés)

Esta tabla describe **la mejor combinación conocida** para generar **Interest** en cada demonio.

Tal como indica el documento original:

- No es 100% exacto (la fase lunar y pedidos de ítems pueden alterar el resultado).

- Funciona **la mayoría de las veces**.
- Algunas combinaciones tienen **dos opciones válidas**.

La organizo por **familia**, igual que el documento original, pero en formato limpio.

ND — *Night Demons*

Demonio	**Personaje + Acción**
Moonchild	Mark – *stare*
Insibus	Mary – *shudder*
Succubus	Mark – *lie*
Incubus	Alana – *threaten*
Hinos	Alana – *tempt*
Mermaid	Nate – *yell*
Remy	Mary – *shudder*
Nightmare	Mary – *waste time*
Hermit	Nate – *yell*

FY — *Fly Demons*

Demonio	**Personaje + Acción**
King Fly	Mark – *stare*
Queen Fly	Main – *recruit*
Princix	Nate – *speech*
Hellion	Nate – *speech*
Dark Elf	Nate – *sarcasm*
Water Elf	Main – *recruit*
Jack O'	Main – *recruit*
Jack Frost	Main – *recruit*

Pixie	Mark – *lie* / Yuki – *ignore*

FA — *Fallen Angels*

Demonio	**Personaje + Acción**
Rainchild	Mark – *stare*
Abax	Mark – *stare*
Jester	Main – *persuade*
Palerider	Brad – *gossip*
Astral	Nate – *yell*
Blax Knight	Mark – *stare*
Arapachi	Nate – *speech*
Dev Chef	Main – *persuade*
Grub	Mary – *waste time*

ED — *Elder Demons*

Demonio	**Personaje + Acción**
Faefnel	Nate – *sarcasm*
Weirdo	Mary – *ask*
Felios	Nate – *bribe* / *yell*
Snaketail	Brad – *gossip*
Drac	Nate – *yell*
Wyvern	Mary – *shudder*
Cockatrice	Mary – *waste time* / Chris – *ignore*

CB — *Cave Beasts*

Demonio	**Personaje + Acción**
Light Dove	Alana – *beg*
Alecto	Mary – *shudder*

Gargos	Brad – *pickup*
Beezley	Nate – *sarcasm*
Kimono	Nate – *sarcasm*

WM — *Wild Monsters*

Demonio	**Personaje + Acción**
Fenril	Mary – *ask*
Bufflax	Brad – *gossip*
Dragos	Mark – *dance*
Sucula	Mark – *dance*
Black Widow	Mark – *stare*
Babe	Mary – *waste time*
Nuea	Nate – *bribe*
Sharktooth	Nate – *bribe*

WD — *Wind Demons*

Demonio	**Personaje + Acción**
Yaksha	Mark – *stare*
Puru	Main – *recruit*
Valkyrie	Brad – *surprise*
Dead Chef	Mary – *shudder* / Main – *persuade*
Ripper	Nate – *speech*
Hanya	Nate – *sarcasm*
Fruman	Mark – *dance*

EM — *Earth Monsters*

Demonio	**Personaje + Acción**
Manimal	Nate – *bribe*
Durahan	Brad – *gossip*
Maui	Brad – *gossip*

Landshark	Nate – *bribe*
Fugly	Mark – *stare*
Ogre	Nate – *yell*
Gremlin	Mary – *ask* / Alana – *put down*

EG — *Evil Ghosts*

Demonio	**Personaje + Acción**
Macabre	Mark – *dance*
Lips	**Unpredictable**
Flower Kid	Alana – *beg*
Toilet Kid	Mary – *waste time*
Dribbler	Alana – *tempt* / *threaten* / Chris – *Magic*
Ghost	Mark – *dance*
Static	Mark – *dance*
Wraith	Mark – *provoke* / Nate – *bribe*

AL — *Angelic Legion*

Demonio	**Personaje + Acción**
Kelpi	Mark – *stare*
Chronos	Mark – *stare*
Dominion	Nate – *speech* / Alana – *threaten*
Virtue	Nate – *speech* / Mark – *lie*
Power	Mary – *shudder*
Principal	Nate – *speech*
Arch Angel	Mark – *stare*
Angel	Mary – *waste time* / Yuki – *ignore*

DN — *Dragon Nation*

Demonio	**Personaje + Acción**

Shin	Mark – *stare*
Vixen	Nate – *speech*
Viper	Mark – *lie*
Water Asp	Nate – *yell* / Mary – *waste time*
Naga	Mark – *stare*
Shadow Asp	Mary – *waste time*
Leach	Mary – *shudder*

BD — *Bird Demons*

Demonio	**Personaje + Acción**
Ramia	Mark – *stare* / Alana – *threaten*
Bumbo	Mark – *stare* / Brad – *gossip*
Ithl	Mark – *provoke*
Sith	Mark – *stare*
Owl	Alana – *beg*
Firebird	Nate – *sarcasm*

MA — *Martial Arts Demons*

Demonio	**Personaje + Acción**
Leo	Main – *persuade*
Scorpio	Alana – *tempt*
Otros	Main – *persuade* / Nate – *speech*
Hemes	Brad – *tell jokes*
Felicia	Main – *recruit*
Kariee	Main – *persuade*
Muskat	Mark – *stare*

DW — *Dark Warriors*

Demonio	**Personaje + Acción**

Randa	Nate – *speech*
Warchild	Main – *persuade*
Dance	Mark – *stare*
Rantula	Nate – *sarcasm*
Chomp	Nate – *sarcasm*
Siren	Mark – *stare*
Sacrifice	Nate – *bribe*

DD — *Dwarf Demons*

Demonio	**Personaje + Acción**
Golem	Mary – *shudder*
Karak	Main – *persuade*
Dwarfen	Brad – *gossip*
Kobold	Mary – *ask*
Goul	Mark – *dance*
Imp	Alana – *put down*

GT — *Gutter Tribe*

Demonio	**Personaje + Acción**
Chow	Nate – *yell*
Morokku	Mark – *dance*
Insectoid	Brad – *gossip*
Shremlin	Mark – *dance*
Karen	Mark – *dance*
Ifirit	Mark – *dance*
Shpos	Nate – *bribe*
Goblin	Mark – *dance*

ZE — *Zombie Enclave*

Demonio	**Personaje + Acción**
Painter	Alana – *tempt*
Psycho	Nate – *bribe*
Gleeb	Main – *persuade*
Zombie Cop	Mary – *shudder* / Main – *persuade*
Dead Nurse	Main – *provoke*
Zombie Girl	Yuki – *ignore* / Main – *persuade*
Zombie Boy	Yuki – *ignore*
Zombie	Yuki – *ignore*

SS — *Seven Sins*

(No contactables)

Demonio	**Estado**
Arrogance	No contactable
Sloth	No contactable
Bellycasey	No contactable
Jealousy	No contactable
Greed	No contactable
Obscene	No contactable

SM — *Secret Men*

(No contactables)

Demonio	**Estado**
Blackman	No contactable
Agent	No

	contactable
S.S.	No contactable

DM — *Dark Masters*
(No contactables)

Demonio	**Estado**
Alice	No contactable

Aquí tienes **toda la sección final del documento original**, completamente **organizada, limpia y coherente** con el resto del compendio que venimos armando. Mantengo **fidelidad total** al contenido, pero lo transformo en un formato claro, consultable y profesional.

Guía de conversación por personaje
(Temas que cada personaje puede usar al contactar enemigos)
Cada personaje tiene **seis** temas posibles. Estos determinan qué emociones pueden provocar en cada demonio.

Main (tú)
- Persuade
- Recruit
- Provoke
- Sing
- Stare
- Lie

Nate
- Bribe
- Yell
- Speech
- Sarcasm
- Story
- Spoil

Mark
- Dance
- Provoke
- Stare

- Lie
- Pickup
- Gossip

Yuki

- Tease
- Scold
- Preach
- Ignore
- Ask
- Waste time

Ellen

- Story
- Spoil
- Sing
- Tempt
- Ask
- Flatter

Alana

- Put down
- Tempt
- Beg
- Threaten
- Ask
- Sarcasm

Mary

- Ask
- Waste time
- Flatter
- Shudder
- Tease
- Ignore

Brad

- Pickup
- Tell jokes
- Gossip
- Surprise
- Dance
- Bribe

Chris

- Ignore
- Scream
- Threaten
- Magic
- Ask
- Waste time

⍟ Uso de cartas para ahuyentar enemigos

- Si tienes la **Contact Card** de un enemigo, puedes **forzarlo a abandonar la batalla** simplemente intentando contactarlo de nuevo.
- Si usaste esa carta en la **Velvet Room**, **pierdes** la capacidad de expulsar a ese enemigo; necesitas obtener otra carta del mismo tipo.
- No puedes tener **dos cartas iguales** al mismo tiempo: si intentas obtener una segunda, el enemigo huirá automáticamente.

□ Crosschart de fusión de Spell Cards → Clase de Persona

Este es el **cuadro oficial** que determina qué **clase de Persona** resulta al fusionar **dos Spell Cards**.
Las cartas se representan **solo por clase**, no por demonio individual.

- Las clases están numeradas del **1 al 21**.
- La fila representa la **clase de la primera carta**.
- La columna representa la **clase de la segunda carta**.
- La intersección indica la **clase de Persona resultante**.

□ Tabla completa (Crosschart)

Class	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1. ND	X	M1	D2	J1	J2	S3	S1	D1	H1	E1	X	E1	L	S3	M1	H3	P	J2	L	M1	X
2. FY	M1	X	M1	M2	E2	H3	H2	C	H3	H1	X	M1	P	H3	H3	P	M1	T1	J1	M1	X
3. FA	D2	M1	X	M2	W	T2	D2	T1	M1	M2	X	L	J1	T1	J1	H3	M2	E2	M2	D2	X
4. ED	J1	M2	M2	X	C	T2	C	H2	C	H2	X	E1	D2	P	W	J2	J2	S2	W	W	X
5. CB	J2	E2	W	C	X	E1	F	S3	M2	J1	X	J2	S3	E2	S3	P	E2	E1	S3	M2	X
6. WM	S3	H3	T2	T2	E1	X	F	S3	E1	T2	X	T1	P	C	H1	C	S3	S2	H3	J1	X
7. WD	S1	H2	D2	C	F	F	X	J2	M2	H2	X	E1	F	H2	E2	S2	E2	H2	D1	H3	X
8. EM	D1	C	T1	H2	S3	S3	J2	X	C	F	X	E1	D1	J2	J2	H2	E2	S1	S3	W	X
9. EG	H1	H3	M1	C	M2	E1	M2	C	X	L	X	L	H1	W	L	C	E2	W	D1	W	X
10. OL	E1	H1	M2	H2	J1	T2	H2	F	L	X	X	T1	P	W	L	M1	P	S2	M2	S1	X
11. SM	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12. SD	E1	M1	L	E1	J2	T1	E1	E1	L	T1	X	X	L	E1	S3	E1	J2	L	T1	L	X
13. AL	L	P	J1	D2	S3	P	F	D1	H1	P	X	L	X	J1	M1	P	H2	W	H2	J1	X
14. DN	S3	H3	T1	P	E2	C	H2	J2	W	W	X	E1	J1	X	C	W	E2	H2	T2	S3	X
15. BD	M1	H3	J1	W	S3	H1	E2	J2	L	L	X	S3	M1	C	X	S1	H3	E2	J2	J1	X
16. MA	H3	P	H3	J2	P	C	S2	H2	C	M1	X	E1	P	W	S1	X	T1	C	T1	T1	X
17. DW	P	M1	M2	J2	E2	S3	E2	E2	E2	P	X	J2	H2	E2	H3	T1	X	P	M2	T1	X
18. DD	J2	T1	E2	S2	E1	S2	H2	S1	W	S2	X	L	W	H2	E2	C	P	X	H3	S1	X
19. GT	L	J1	M2	W	S3	H3	D1	S3	D1	M2	X	T1	H2	T2	J2	T1	M2	H3	X	J1	X
20. ZE	M1	M1	D2	W	M2	J1	H3	W	W	S1	X	L	J1	S3	J1	T1	T1	S1	J1	X	X
21. SS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

🔍 Cómo leer el Crosschart

- Si tienes una Spell Card de clase **ND (1)** y otra de clase **FY (2)**:
  → Busca fila 1, columna 2 → **M1**
  Eso significa que la fusión produce una Persona de clase **Magician 1**.
- Las letras representan **familias de Persona**:
  - M = Magician
  - D = Devil
  - J = Judgement
  - S = Sun
  - H = Hermit
  - E = Empress
  - L = Lovers
  - P = Priestess
  - W = World
  - C = Chariot
  - F = Fortune
  - T = Tower
  - etc.

- Los números (1, 2, 3…) indican **subtipo dentro de la familia**.
- “X” significa **fusión inválida**.

🔹 Equipar Personas
Para equipar una Persona, revisa la sección **Velvet Room** en la parte de *descripción de habitaciones* del manual.
(Ahí se explica cómo seleccionar, invocar y cambiar Personas dentro del Velvet Room.)

🔹 Desarrollo de las Personas (Building up Personas)
Las Personas **crecen** mientras las usas en combate.

- Cada vez que usas una Persona, aumentas su experiencia interna.
- Después de cierto número de usos, la Persona **aprende nuevos hechizos**.
- Cada Persona puede acumular **hasta 7 hechizos**, pero **no todas** llegarán a tener los 7.
- Una Persona alcanza su **máximo potencial en el nivel 8**.
  Ese nivel aparece como el número después del signo **+** en su carta.

Ejemplo:
Si ves “+5”, significa que la Persona está en **etapa 5 de 8**.

🔹 Uso de las Personas en combate (Using Personas)
Cuando usas un hechizo poderoso que golpea múltiples objetivos:

- Debes seleccionar el **objetivo central** (marcado en amarillo).
- Todos los enemigos alrededor (marcados en blanco) también serán golpeados.

Consideraciones importantes:

- Algunos hechizos **curan** a ciertos enemigos.
- Otros hechizos pueden **no causar daño** dependiendo del tipo de demonio.
- Algunos hechizos o ataques pueden **rebotar** y golpearte a ti si el enemigo usa el mismo tipo de magia.
- Es fundamental aprender qué tipos de hechizos funcionan contra cada familia de demonios.

(Esto también aplica a armas de mano y armas de fuego.)

⍟ Ejemplo de carta de Persona (Example Persona Card)

La carta de una Persona está organizada así:

Parte superior:

- Número de Persona
- Nivel de Persona
- Retrato
- Costo de SP para lanzar hechizos
- Tipo de Persona (familia)

Sección de hechizos (Magic):

- Lista de hechizos disponibles (1 a 7)

Atributos:

1. Strength (Fuerza)
2. Vitality (Vitalidad)
3. Technique (Técnica)
4. Agility (Agilidad)
5. Luck (Suerte)

Poderes mágicos:

- Offensive Magic Power → Magia ofensiva principal
- Defensive Magic Power → Magia defensiva secundaria

Afinidades:

- Strength → Elementos en los que es fuerte
- Weakness → Elementos en los que es débil

Descripción de personajes (Character Descriptions)

- **You**: Chico de cabello oscuro (protagonista)
- **Nate**: Chico con bufanda
- **Mark**: Chico con gorro amarillo
- **Brad**: Chico con lentes de sol sobre la cabeza
- **Mary**: Chica de cabello oscuro con cinta roja
- **Ellen**: Chica de cabello oscuro con pañuelo al cuello
- **Alana**: Chica de cabello claro con coletas
- **Chris**: Estudiante de cabello largo con cicatriz en la cara
- **Yuki**: Chica de cabello negro muy corto
- **Philemon**: Espíritu que habita en el santuario de la mariposa
- **Ms. Smith**: Profesora

- **Dr. Beverly**: Enfermera de la escuela
- **Bruce**: Chico vendado, novio de Selina
- **Selina**: Chica de cabello largo, vive en el mercado negro
- **Kain**: Chico pálido punk de la biblioteca
- **Guido Sardinia**: Jefe de la corporación Sebek
- **Nancy**: Mujer delgada, madre de Mary
- **Mae**: Niña pequeña vestida de blanco
- **Maggie**: Niña pequeña vestida de negro

Enemigos (Various Enemies)
Cuando no estás en combate, puedes presionar **R2** para abrir el **Demon Diary**.
En este diario:

- Los demonios están organizados por **tipo** (familia/clase) y por **nombre**.
- Al seleccionar una familia, verás a la derecha:
  - Los demonios individuales
  - Sus nombres
  - Sus imágenes

El manual continúa con la lista de tipos de demonios.

Clases y demonios del Diario (traducción y explicación)
El documento que compartiste contiene la **lista completa de demonios** que aparecen en el *Demon Diary* del juego. Cada clase (ND, FY, FA, etc.) incluye varios demonios con:

- Nivel
- HP
- SP
- Afinidades (resistencias y debilidades)

El texto lo dice así:
“The enemies will appear in the diary when you fight them for the first time… They will be put into the diary higher levels first(at top of list).”
Esto significa que el diario **no requiere contactar demonios**: basta con luchar contra ellos una vez.

Clase ND (Moon / Nightmare family)
El documento lista a ND así:

“Moonchild… Insibus… Succubus… Incubus… Absorb magic, Weak against attack.”

Traducción y explicación:

- Todos los demonios ND **absorben magia**.
- Todos son **débiles a ataques físicos**.
- Son demonios de tipo “pesadilla / luna”.

Ejemplos traducidos:

- **Moonchild** — Nivel 64, absorbe magia, débil a ataques físicos.
- **Nightmare** — Nivel 13, misma afinidad.
- **Hermit** — Nivel 7, misma afinidad.

Clase FY (Fly / Fairy family)

Cita del documento:

“Reflect fire… Reflect tremor… Reflect chill… Weak to physical.”

Traducción:

- Los FY **reflejan** un tipo de magia (fuego, temblor, hielo, viento).
- Todos son **débiles al daño físico**.

Ejemplos:

- **King Fly** — refleja fuego.
- **Jack Frost** — refleja hielo.
- **Pixie** — refleja viento.

Clase FA (Fate / Phantom family)

Cita:

“Reflect magic, Weak against spear… No effect magic, Weak to attack… Absorb fire, Weak against chill.”

Traducción:

- Los FA tienen afinidades muy variadas:
  - Algunos **reflejan magia**.
  - Otros **no reciben daño mágico**.
  - Otros **absorben fuego**.
- Sus debilidades cambian según el demonio.

Clase ED (Dragon / Serpent family)

Cita:

“Strong to attack, Weak to magic… Absorb fire… Absorb chill… Absorb wind.”

Traducción:

- Los ED suelen ser **fuertes contra ataques físicos**.
- Son **débiles a magia**.
- Algunos absorben elementos específicos (fuego, hielo, viento).

Clase CB (Bird / Harpy family)
Cita:
“No effect ray, Weak against gun… Absorb wind, Weak against spirit.”
Traducción:

- Algunos CB **no reciben daño de rayos**.
- Otros **absorben viento**.
- Suelen ser **débiles a armas de fuego o espíritu**.

Clase WM (Beast / Wolf family)
Cita:
“No effect tackle, Weak to whip.”
Traducción:

- Todos los WM **no reciben daño de tackle** (golpes).
- Todos son **débiles al látigo**.

⚔ **Clase WD (Warrior / Valkyrie family)**
Cita:
“Strong against magic.”
Traducción:

- Todos los WD son **muy resistentes a la magia**.

Clase EM (Earth / Ogre family)
Cita:
“Strong to spirit, Weak to physical… Reflect attack… Reflect wind…”
Traducción:

- Algunos EM **reflejan ataques físicos**.
- Otros **reflejan viento o fuego**.
- Muchos son **débiles a daño físico**.

Clase EG (Ghost family)
Cita:
“Strong against attack, Weak to fire.”

Traducción:

- Todos los EG son **resistentes al daño físico**.
- Todos son **débiles al fuego**.

 Clase OL (Shadow / Human-like family)
Cita:
“Absorb attack, Weak against magic.”
Traducción:

- Muchos OL **absorben ataques físicos**.
- Todos son **débiles a magia**.

 Clase SM (Human / Special)
Cita:
“Nothing in particular.”
Traducción:

- No tienen resistencias ni debilidades especiales.

 Clase SD (God / Deity family)
Cita:
“Reflect wind… Reflect fire… Strong to magic…”
Traducción:

- Los SD suelen **reflejar elementos**.
- Algunos son **fuertes contra magia**.

 Clase AL (Angel family)
Cita:
“Reflect magic… No effect to magic, Weak to attack.”
Traducción:

- Algunos AL **reflejan magia**.
- Otros **no reciben daño mágico**.
- Suelen ser **débiles a ataques físicos**.

 Clase DN (Naga / Serpent family)
Cita:
“Strong to attack, Weak to magic… Absorb chill… Absorb tremor.”
Traducción:

- Muchos DN son **fuertes contra ataques físicos**.
- Suelen ser **débiles a magia**.
- Algunos absorben hielo o temblor.

🐦 Clase BD (Bird / Wind family)
Cita:
“No effect to wind… Reflect wind… Weak to gun.”
Traducción:

- Los BD están muy ligados al viento:
  - Algunos **no reciben daño de viento**.
  - Otros **reflejan viento**.
- Suelen ser **débiles a armas de fuego**.

♌ **Clase MA (Zodiac family)**
Cita:
“No effect to tackle, Weak to whip.”
Traducción:

- Igual que WM:
  - **No reciben daño de tackle**.
  - **Débiles al látigo**.

👻 Clase DW (Death / Spirit family)
Cita:
“Reflect blast… Reflect flash… Weak to spirit.”
Traducción:

- Reflejan ataques de energía (blast, flash, gravity).
- Son **débiles a espíritu**.

🪨 Clase DD (Earth / Golem family)
Cita:
“Absorb tremor, Weak against ray.”
Traducción:

- Absorben temblor.
- Son débiles a ataques de rayo/luz.

🔫 Clase GT (Gun / Machine family)
Cita:
“Reflect gun, Strong against magic.”
Traducción:

- Reflejan ataques de arma de fuego.
- Son resistentes a magia.

🧟 Clase ZE (Zombie family)
Cita:

“No effect to gun, Weak to magic.”
Traducción:

- No reciben daño de armas de fuego.
- Son débiles a magia.

😈 **Clase SS (Seven Sins)**
Cita:
“Only affected by magic.”
Traducción:

- Solo pueden ser dañados por magia.

 Clase DM (Alice)
Cita:
“Strong against everything.”
Traducción:

- Alice es resistente a absolutamente todo.

La escena del sueño de la mariposa abre el recorrido con un tono filosófico que marca toda la saga. El texto del documento lo expresa así: *“I dreamt I was a butterfly… Was I dreaming that I was the butterfly, or was the butterfly dreaming that it was me?”* . Esa reflexión introduce el tema central: la identidad y la frontera entre el yo y lo desconocido.

Inicio del juego y el ritual
El recorrido comienza con el grupo intentando un ritual para obtener el poder de invocar Personas. El documento indica que debes elegir entre Mark o Brad, pero la elección no altera quiénes serán tus personajes jugables: *“Choose the character you think is right. this does not affect who you will have as playable characters throughout the game.”* . Tras completar el ritual, aparece el espíritu de una niña y un rayo deja inconscientes a cuatro personajes. La escena que sigue muestra al espíritu del santuario de la mariposa, antes de pasar a la pantalla donde eliges el nombre del protagonista.

Despertar en la enfermería y primeros objetivos
Al despertar en la enfermería de Saint Hermelin, el grupo queda formado por el protagonista, Nate, Mark y Yuki. La

enfermera y la profesora Smith recomiendan ir al hospital para un chequeo, ya que pudieron haber sufrido una conmoción. El documento sugiere explorar la escuela antes de salir y encontrar a TJ en la sala 2-4, quien pide entregar un mensaje a Mary: *“TJ asks you to deliver a message to Mary… Tell TJ that you'll let Mary know what she said.”* . También se menciona al decano bloqueando un agujero en un pasillo, personaje que reaparecerá más adelante.

Camino al hospital y visita a Mary
Al salir por la entrada principal, Nate encuentra a su mayordomo Alfred, quien ofrece llevarlos, pero el grupo rechaza la oferta. En el hospital, Alfred vuelve a aparecer cerca de una máquina expendedora. El objetivo es visitar a Mary en la habitación 302 y entregarle el mensaje de TJ. Durante la conversación, Mary sufre un ataque de dolor y es llevada a cuidados intensivos. Mientras esperan, un temblor sacude el hospital: *“a dimensional gate has just been opened.”* .

Primer combate real y muerte de Alfred
Al entrar en la sala, encuentran a Alfred herido y rodeado de criaturas. El combate que sigue muestra por primera vez las Personas del grupo y otorga un nivel de experiencia. Después de la batalla, Alfred muere en brazos de Nate. El documento indica que aquí se pide al jugador crear su primera formación y equipar a los personajes: *“you are asked to create your first character formation… and equip your characters.”* . Nate queda especialmente afectado, y el juego sugiere hablar con él antes de continuar.

Rescate en el vestíbulo y llegada de Ellen
En el vestíbulo del hospital, una enfermera queda atrapada bajo una máquina expendedora. El juego pregunta si ayudarla; el documento recomienda hacerlo: *“Choose to help her, as it will show that you put the safety of others before yourself.”* . Al hacerlo, aparecen dos demonios y atacan al grupo. Ellen entra en escena, derrota a los demonios con su

Persona y se une al equipo. La sección concluye con la instrucción de abandonar el hospital.

 Salida del hospital y primeros eventos en la ciudad - Al salir del hospital, comienzan los encuentros aleatorios en la ciudad. El documento lo indica así: *“After leaving the hospital you are subject to being attacked while walking around the city.”* También puedes encontrar mafiosos bloqueando un área cerca de Sebek Corporation.
Si llevas a Yuki a la tienda **Yin & Yan**, ella le avisará a la dependienta que llegará tarde a su trabajo.

 Santuario de la Mariposa y aparición de Nancy
En el Santuario del espíritu de la mariposa encuentras a **Nancy**, la madre de Mary, herida tras la apertura del portal dimensional. El texto dice: *“Nancy will now travel with you, but not as a playable character.”* Debes llevarla a la enfermería de la escuela.
Apenas Nancy se une temporalmente, se reproduce una cinemática y **Mark y Nate abandonan el grupo** para buscar ayuda en la estación de policía.

 Regreso a la escuela y reorganización del grupo - Ellen conoce la contraseña para entrar a la escuela. Dentro, la profesora Smith ordena a Ellen y Yuki ayudar a bloquear el agujero del muro trasero para evitar que entren demonios. Lleva a Nancy a la enfermería. Luego, en la oficina de la directora, la ves conversando con el decano, aliviados de que estés a salvo.
En el club de esgrima, Tammy te entrega una **rapier** que usaba en su antigua escuela.

 El agujero del muro y reunión con Mary y Nate
En el agujero del muro están Alana y TJ. Al mirar dentro, Alana te pregunta si irás a Sebek Corporation. Si respondes que sí, aparece Mary y luego Nate sale desde dentro del agujero.
Entras al agujero y ambos te siguen. En el otro lado, un enemigo ataca y **Mary lo elimina con su Persona**. Nate y

Mary se unen al grupo. Nate trae armas desde la comisaría, así que puedes reequipar al equipo.
Nate informa que **Mark ha sido capturado** y está en la estación de policía.

🚔 Estación de policía y rescate de Mark (y Brad)

En la comisaría, toma las llaves que están *"behind the dispatcher's desk in the lobby"*. Avanza por el calabozo hasta llegar a las celdas donde están Mark y Brad.
Si tienes las llaves, puedes liberarlos. El juego pregunta si quieres que Brad se una al grupo. Esto determina tu quinto miembro permanente:

- Si aceptas a Brad → él será tu quinto personaje.
- Si lo rechazas → podrás obtener a Ellen o Alana más adelante.

🏫 La escuela envuelta en oscuridad

Al intentar volver a entrar a la escuela, aparece una cinemática donde el edificio está rodeado por cuatro torres. El documento aclara que esto está relacionado con la **Snow Queen Quest**, eliminada en la versión americana.

🏭 Fábrica y entrada a Sebek Towers

Ve a la fábrica al sureste. Alana te espera allí:

- Si Brad no está contigo → Alana se une.
- Si Brad está en el grupo → Alana se va.

Activa un elevador oculto inspeccionando la pared del fondo. Avanza por el calabozo de la fábrica, accionando dos palancas para abrir caminos. Al salir, entras a **Sebek Towers**.
Usa el ascensor y sube hasta la cima, donde te esperan cuatro guardaespaldas mafiosos. Tras derrotarlos, entras a una sala con **cinco enemigos simultáneos** (cuatro más el guardaespaldas del presidente de Sebek). El líder lanza un hechizo que daña a todo tu equipo al inicio del combate. Tras vencerlos, presiona el botón oculto en el escritorio para abrir una puerta secreta. Al salir por ella, suenan alarmas y luces rojas.
En el sótano, ves a **Guido Sardenia** y al científico **Dr. Nicholas** escapar por un portal.

En la consola tienes dos botones:

- Azul → acelera la máquina.
- Rojo → la detiene.

El documento indica: *“Press red”*, pero sin importar cuál elijas, aparece una niña que dice que no dejará que dañes a su padre y **teletransporta al grupo de vuelta a la escuela**.

Regreso a la escuela (segunda versión del calabozo)

Apareces en el gimnasio. Mary abandona el grupo temporalmente. La escuela ha cambiado completamente.

En el segundo piso encuentras a **Bruce**, golpeado y vendado, acompañado por Mary. Ella vuelve al grupo.

En el corredor donde estaba el agujero, ahora hay una **Velvet Room** y la enfermería. Este es el inicio del nuevo calabozo de la escuela.

En el recorrido puedes encontrar a **Chris**, un estudiante capaz de invocar Personas. No puede unirse, pero puedes reorganizar tu grupo en ese momento.

Más adelante, un miembro del grupo te pregunta si tienes algún secreto.

Atrio de la escuela y jefe mecánico

En el atrio, la niña malvada aparece y convoca una **rata mecánica gigante**. Tras derrotarla, la escuela vuelve a la normalidad.

Ve a la oficina de la directora (otra interrupción de su conversación con el decano) y luego a la biblioteca. Allí encuentras a **Kain**, trabajando en un portal de piedra. Tras inspeccionarlo, puedes salir por la puerta principal.

Nuevas tiendas y división de la ciudad

Visita los dos malls:

- **Joy Street** (en forma de cruz)
- **Sun Mall** (rectangular)

Hay nuevas tiendas y mejor equipamiento. La ciudad está dividida por una barrera norte-sur y hay una niebla extraña.

Santuario de la mariposa y el Espejo Sagrado

Regresa al santuario para ver una nueva cinemática. Philemon te habla del **Holy Mirror**.

En el museo, en la sala de exhibiciones, el grupo encuentra el espejo. Una visión de Mary aparece en él. El documento dice: *“having this vision allows you to battle a creature later in the game who will block your way.”*
Toma el espejo y eres expulsado del museo.

Túneles del metro y criatura guardiana

Entra a uno de los túneles disponibles. Tras la primera sección, llegas a una sala con torniquetes y una criatura que bloquea el paso.
Solo puedes luchar contra ella si:

- Viste la visión de Mary.
- Tienes el Holy Mirror.

Si no, te devuelve al túnel anterior.
Tras derrotarla, accedes a la segunda sección y sales al otro lado de la barrera.

Ciudad destruida y llegada al Black Market

El lado este de la ciudad está devastado. Calles destruidas, montículos de tierra, edificios cambiados o desaparecidos.
Entra a Joy Street, ahora llamada **Black Market**. Puedes guardar en el **Árbol Augustus**, comprar equipo, visitar la Velvet Room y Judgement 1999.
Pero no puedes salir: cada puerta te teletransporta a la opuesta.
La única salida es descender a los **túneles antiguos del Karma Palace**, donde una **reina malvada** mantiene atrapados a todos. Debes derrotarla para escapar.

La sección del *Karma Palace* describe uno de los calabozos más largos y confusos del juego, y el documento lo deja claro desde la primera línea: *“ten stories deep… this alone makes this dungeon very large.”* A partir de ahí, todo gira en torno a entender cómo funcionan las caídas, los atajos y la ruta óptima para llegar al fondo.

Cómo funcionan los túneles del Karma Palace

El calabozo tiene **10 niveles subterráneos** y está lleno de trampas donde el piso se derrumba. El texto lo explica así: *“the ground will give way and you will fall to the level*

below… these spots are always behind doors." No recibes daño, pero:

- A veces te ahorra recorrer un piso entero.
- A veces te deja atrapado en un callejón sin salida y debes subir varios niveles.

El acceso está **frente al Árbol Agastya** dentro del mall donde estás atrapado. También hay un **ascensor entre B2 y B7**, útil si exploras.

🗺 Ruta exacta para llegar al nivel B10 (según el documento)

El documento entrega una ruta paso a paso para llegar al fondo sin perderte:

1. Entra y baja por las escaleras a **B2**.
2. Toma el ascensor de **B2 a B4**.
3. En **B4**, cae por el único agujero accesible → llegas a **B5**.
4. En **B5**, cae por el único agujero accesible → llegas a **B6**.
5. En **B6**, ve al agujero más al este y cae → llegas a **B7**.
6. En **B7**, cae por el único agujero accesible → llegas a **B8**.
7. En **B8**, cruza la sala con cofres y cae por el agujero más al sur → llegas a **B9**.
8. En **B9**, sube por la sala con cofres y cae por el agujero al final del pasillo superior derecho → llegas a **B10**.
9. En **B10**, pasa por dos salas y usa la puerta con la flecha pequeña (no las puertas grandes). Avanza hasta la sala del centro superior.

🧍 Encuentro con Selina en B10 (primera visita)

En la sala encuentras:

- Una chica con manchas negras en la cara.
- Demonios muertos.
- Un espejo gigante.

El documento lo dice así: *"your party will realize that the girl is their friend Selina… Bruce's girlfriend."*
Hablas con ella y el espejo te teletransporta al **Peace Diner** en el mall. Aún no puedes salir del mall.
Los miembros del grupo **Queens** te dicen que debes volver a buscar a la "Reina" (Selina).

🧍 Segunda visita a Selina y prueba moral

Al volver a B10:

- Todos tus compañeros excepto tú y Mary quedan **petrificados**.
- Selina te pregunta si prefieres sus pinturas o las de Mary.

El documento es explícito:
Debes elegir “Mary’s” para activar el buen final.
Si eliges Selina:

- Te libera al grupo, pero **pierdes el buen final**.

Si eliges Mary:

- Selina se enfurece.
- La niña malvada aparece.
- Selina se transforma en un demonio y te ataca.
- Solo tú y Mary pueden luchar.

Tras derrotarla:

- La niña habla y desaparece.
- Bruce aparece a través del espejo.
- El espejo se rompe.
- Selina vuelve a la normalidad.
- Tu grupo revive del estado de piedra.

Sales de la sala y debes encontrar tu propio camino de vuelta al mall.
Si vuelves a entrar, ves a Selina y Bruce besándose.

Salida del mall y avance de la historia

Al regresar al nivel del mall:

- La entrada al Karma Palace queda sellada.
- Ahora **puedes salir del mall**.

Castle Mana y regreso al lado oeste

Ve al hospital, ahora transformado en **Castle Mana**. La niña aparece, entra y sella la puerta. Debes irte.
Regresa por los túneles del metro al lado oeste de la ciudad.

El Lost Forest y la casa de jengibre

Donde estaba la comisaría ahora hay un laberinto de árboles rosados: **Lost Forest**.
Dentro encuentras:

- Cofres.
- Una fuente “give and take”.

- Una casa de jengibre.

Dentro está la niña, pero ahora se ve como **Mary de niña**, con un oso de peluche y un espejo compacto. Dice llamarse **Mae**, y que su gemela **Maggie** es la niña malvada.
Mae explica que su compacto puede abrir Castle Mana, pero no quiere ir contigo ni prestártelo sin antes probar si eres confiable.

🧠 Prueba de Mae (decide el final del juego)
Debes responder tres preguntas. El documento marca claramente las respuestas correctas:
Pregunta 1: "I'll be safe here"

1. Stop! **(correcta)**
2. It's safe
3. Yeah but...
4. Don't know

Pregunta 2: "Why do you fight?"

1. For myself
2. No reason
3. For everybody **(correcta)**
4. Don't care

Pregunta 3: "Why do you live?"

1. I wonder why
2. For finding the answer **(correcta)**

El documento lo dice sin rodeos:
Si fallas una sola respuesta, obtienes el final malo.

⚔️ Consecuencia inmediata

- Si fallaste: el oso de peluche crece a 3 metros y debes pelear contra él.
- Si acertaste: Mae te entrega el compacto sin pelear.

Sales del bosque.

🏰 Castle Mana: apertura y confrontación con Guido
Regresa por los túneles del metro al **lado este** de la barrera y dirígete nuevamente al **Castle Mana**. En la entrada, inspecciona la caja junto a la puerta sellada. El documento lo describe así: *"doing this will give you two choices... Yes place the compact... No do not place the compact."* Elegir **Yes** abre la puerta.

Avanza por el castillo hasta llegar a la **cámara del jefe**. Allí encuentras a:

- Maggie (la niña malvada)
- Chris (del salón de arte)
- Guido Sardinia

Chris está herido en el suelo. Mientras hablas con Maggie, Guido abre un portal que muestra una cinemática donde parte de la ciudad se transforma en un palacio, igual a la visión que tuviste al intentar entrar a la escuela.
Guido hiere gravemente a Mark y Nate con un rayo y convoca a un monstruo. Luego él y Maggie desaparecen, dejándote pelear contra la criatura.

Si Chris estaba en tu grupo

El documento aclara que si Chris era jugable:

- Confronta a Guido.
- Descubres que **son hermanos por parte de padre**.
- Guido insulta a la madre de Chris.
- Guido lo hiere también.

En ese caso, comienzas la batalla con **tres personajes heridos** en vez de dos.
Tras derrotar al monstruo, Chris se levanta y habla contigo. Luego debes salir del castillo.

Haunted House y el engaño del Norn

Ve a la **Haunted House**. En los dos primeros pisos hay objetos y NPCs. En el tercer piso, cruza la habitación oscura y trata de abrir la puerta del fondo. Oirás voces. Tras unos momentos, la puerta se abre.
Dentro hay:

- Un ser alto con cuerno y espada (un **Norn**)
- Un portal dimensional

Mary cree reconocer la voz del Norn e intenta comunicarse. El juego te pregunta si deseas luchar.

No debes luchar.

El documento lo explica así: *“Do not fight the Norn… it is really Mary’s mother transformed to trick you.”*
Si eliges luchar:

- Mary abandona el grupo para esa batalla.
- Puedes arruinar el final bueno.

Si eliges **no luchar**, el Norn vuelve a ser **Nancy**, la madre de Mary. El portal comienza a inestabilizarse y Nancy te guía hacia los controles. Ella te teletransporta al palacio creado por Guido y se queda atrás para mantener el portal abierto.

El Palacio de Guido: generador, ascensores y pisos superiores

Apareces en la **sala del generador** del palacio. Habla con el científico presente. Guido se materializa, discute contigo y se teletransporta.

Sal de la sala. En el pasillo hay:

- Una **Fountain of Life**
- Un **Árbol Augustus**

Úsalos. Al final del pasillo hay un ascensor que va del **piso 1 al 3**. En el piso 2, al sureste, hay una **Velvet Room**.

Toma el ascensor al piso 3 y avanza por el calabozo hasta llegar al **piso 5**. En cada piso hay salas con objetos y NPCs que dan información.

Piso 5: paneles secretos y caída controlada

En el extremo noreste del piso 5 hay una placa en la pared. Al inspeccionarla, eliges **Yes** para empujarla. Esto abre un pasillo que antes era un callejón sin salida.

En la nueva área, hay una sala cuadrada con un pasillo sin salida al este. Al final hay otra placa. Empújala también. Esto crea un **agujero en el centro de la sala contigua**.

Cae por el agujero para llegar al **piso 4**.

En el piso 4, la sala donde caes tiene:

- Un pasillo hacia unas escaleras al este (suben al piso 5).
- Una puerta al sur que lleva a otro corredor.

Toma las escaleras al piso 5 y encontrarás otra sala con objetos y NPCs. Sal por la otra puerta y llegarás a unas escaleras que suben al **piso 6**.

✖ Piso 6: rompecabezas de luces

El piso 6 tiene un conjunto de pasillos formando un cuadrado con una cruz en el centro. En el suelo hay luces rojas que se encienden o apagan al pisarlas.

Debes hacer que el patrón del suelo coincida con el del techo: una **cruz**. Cuando lo logras, suena un pitido y la puerta al norte se desbloquea.
Cruza la puerta, avanza por el pasillo y entra en la sala final del piso.

Maggie, Guido y la pregunta decisiva

En esta sala están Maggie y Guido. Maggie desaparece tras hablar contigo. Guido te pregunta:
“Why do you live?”
Las opciones son:

1. I wonder why
2. For finding the answer **(correcta)**

Elegir la segunda es esencial para mantener el final bueno.
Guido explica su caída moral y te ataca. Puede invocar Personas muy poderosas.
Tras derrotarlo, grita, levita y desaparece. En su lugar aparece un **ser dorado gigante**: la Persona de Guido lo ha poseído. Debes derrotarlo también.
Cuando lo vences, vuelves a la sala del piso 6. Guido yace moribundo y revela que **Mary y Maggie son la misma persona**, dos mitades separadas.
Mary huye. Debes seguirla.

La verdad del espejo: Mary, Maggie y la niña del hospital

Baja al piso 5 y luego al 4. En la sala al pie de las escaleras del piso 4, entra por la puerta hacia el sur. Al final del pasillo hay un agujero: cae por él.
Aterrizas en el piso 3, frente a una puerta que antes estaba cerrada. Entra.
Dentro están:

- **Maggie y Mary**, juntas
- Una niña en una cama, conectada al generador del portal
- Un **espejo gigante** en la pared

El documento lo plantea como un misterio: *“This girl is the same girl that you visited in the hospital at the start of the game. But how can that be? Mary was with you.”*

Aquí comienza la revelación final sobre la identidad de Mary/Maggie y la naturaleza del portal.

Si fallaste alguna respuesta en la Casa de Jengibre (Bad Ending)

El documento explica que si respondiste mal **una sola** de las preguntas de Mae, entonces en esta escena final ocurre lo siguiente:

1) Mae aparece en la habitación del espejo

El texto lo dice así:

"Had you answered any questions wrong at the gingerbread house, at this time Mae would materialize in the room."

Mae y Maggie aparecen juntas porque son **dos formas de la misma niña**:

- **Mae** = forma pura
- **Maggie** = forma malvada

Hablan entre ellas.

En un destello de luz:

- Maggie desaparece.
- Mae se queda hablando con Mary.

2) Mary desaparece

Después de hablar con Mae:

"Mary says your name, then she too vanishes in a flash of light."

Mary desaparece igual que Maggie.

3) Mae se despide y también desaparece

Mae dice unas palabras finales a tu grupo y luego:

"she, like the others, vanishes."

4) El espejo se rompe

El documento lo marca como símbolo del cierre:

"The mirror on the wall shatters. This signifies the end of the evil."

Y aquí termina el juego.

Cinemática final del final malo

El juego muestra:

"A cinema of a glowing butterfly entering a hospital room window and coming to rest on a bed..."

La mariposa entra por la ventana y se posa sobre una cama.

La pantalla se funde a créditos.

Después aparece la frase:
“cogito ergosum” — René Descartes
I think, therefore I am
Y finalmente:
FIN

🔹 Qué significa este final dentro de la historia
Este final implica:

- Mary y Maggie se fusionan o desaparecen fuera de tu alcance.
- El portal y el mal se cierran abruptamente.
- No llegas a enfrentar al jefe final real.
- No ves la resolución completa de la historia de Mary/Maggie.
- El juego termina prematuramente.

El documento lo deja claro:
“This is the bad ending your game stops here. This was the first of the two main endings of the game.”

🔹 Continuación del Final Bueno (Good Ending)
El documento comienza esta parte con:
“But… If you answered them correctly…”
Esto significa que **si respondiste correctamente las tres preguntas de Mae en la Casa de Jengibre**, entonces entras en la ruta del final bueno.

🔹 Maggie desaparece, Mary también, y surge el dilema del portal
Después de hablar con Mary:

- Maggie desaparece.
- Luego Mary también desaparece.

Mark y Nate discuten sobre **destruir o no la máquina del portal** conectada a Mary.
Destruirla podría matarla.
Finalmente, Mark gana la discusión:
deciden entrar al portal para rescatar a Mae y Mary.
El portal se destruye en una cinemática.

🔹 El Caos Mirror se rompe… pero aparece el Compacto Verde

El grupo intenta usar el **Chaos Mirror** (el espejo grande) para viajar al mundo de Mary, pero:

- El espejo se rompe.
- El compacto que encuentran en el suelo también está roto.

Entonces:

- El compacto que tiene la Mary real (la que está en la cama) **empieza a brillar**.
- Es el **Compacto Verde**.

Mark lo usa para desear viajar al mundo de Mary, pero no funciona.
Debes **buscar en la habitación** y encontrarás un fragmento del Chaos Mirror.
Lo colocas dentro del compacto roto → se convierte en el **Compacto Rojo**.
Una cinemática muestra al grupo siendo transportado de vuelta al mundo de Mary.
Apareces fuera del **Lost Forest**, donde está Nancy.

** Nancy se une (no jugable) y comienza la búsqueda de Pandora**

Nancy viaja contigo para encontrar a Mary.
En la Casa de Jengibre, Mae explica:

- Maggie liberó una **tercera forma de Mary**, aún más malvada: **Pandora**.
- Pandora es el mal definitivo.
- Para encontrarla, deben abrir el portal en la biblioteca de la escuela.
- Para abrirlo necesitas:
  - **Tres compactos especiales** (ya tienes el rojo y el verde).
  - La **Ideal Mary** (otra forma de Mary).

Mae dice que la Ideal Mary está en lo profundo del Lost Forest, accesible por la puerta trasera de la Casa de Jengibre.

** La Ideal Mary y su pregunta decisiva**

En el fondo del bosque encuentras a la **Ideal Mary**, sin rostro debido a su confusión sobre su identidad.
Ella pregunta:

“You think I’m terrible?”
Opciones:

1. Don’t run away **(correcta)**
2. Maybe it’s true

Elegir la primera hace que:

- Nate dé un discurso sobre la autodestrucción.
- La Ideal Mary comprenda quién es.
- **Se una al grupo como personaje jugable** (y obtiene rostro).

Regresa a la Casa de Jengibre.
Mae revela que el **tercer compacto** está con la **Mary verdadera**, en las cavernas bajo el Santuario de la Mariposa.

🔹 El Pool of Mind and Souls (solo tú y la Ideal Mary)
En el Santuario, Philemon explica:

- Las cavernas se llaman **Pool of Mind and Souls**.
- La Mary verdadera está muriendo.
- Solo **tú y la Ideal Mary** pueden entrar.

Puedes prepararte antes de entrar.
Dentro del calabozo:

- Muchos enemigos solo reciben daño mágico.
- Son los **Siete Pecados Capitales**.
- El documento recomienda:
  - Vortek/Chariot (Nuke More)
  - Gasious/Sun (Holy Word)
  - Muchas pociones y Life Orbs

🔹 Encuentro con tu “otro yo” (nivel B8)
En B8 encuentras una versión alternativa de ti mismo, jugando *Groove on Fight*.
Él sabe todo lo que hiciste y te muestra tus acciones morales:

1. Ayudar a la enfermera atrapada.
2. No matar al Dr. Nicholas.
3. Ser honesto sobre las pinturas.
4. No luchar contra el Norn.
5. Darle paz a Guido explicando por qué viven los humanos.
6. Ayudar a la Ideal Mary a encontrar su propósito.

Luego te da:

- La **llave para desbloquear tu Persona más poderosa**.
- Varios ítems para fusiones (dependen de tu quinto personaje y tus decisiones).

Nivel B9: La Mary Verdadera y el Compacto Azul
En B9, una cinemática muestra a la **Mary Verdadera**.
Ella discute con la Ideal Mary y finalmente te entrega el **Compacto Azul**.
Ahora tienes:

- Compacto Rojo
- Compacto Verde
- Compacto Azul

Con ellos podrás abrir el portal hacia **Avidea World**, donde vive Pandora.
Regresa al Santuario y reúne al grupo.

Portal en la Biblioteca y entrada a Avidea World
En la biblioteca:

- Bruce y Selina están allí.
- Colocan los tres compactos en el círculo.
- Mary recita las palabras.
- El portal se abre.

Entras a **Avidea World**.

Avidea World: calabozo final
El calabozo tiene:

- Save point
- Fountain of Life
- Velvet Room

En el segundo piso hay trampas que te regresan al primero.
En el oeste hay una zona completamente oscura; debes bordearla por arriba.
Más adelante, el piso tiene niebla como en el Pool of Mind and Souls.
En el centro hay una sala con una **puerta roja**.

Pandora — Primera Forma
Pandora es un monstruo gigante con muchas patas y un capullo con Mary dentro.

Pandora dice que quiere usar el Deva System para crear un mundo vacío.
Mary le responde que está equivocada:
el Deva System es **la Caja de Pandora**, que contiene todo el mal.
Pandora se enfurece y luchas contra ella.

Pandora — Segunda Forma (Mariposa Gigante)
Tras derrotarla, su espalda se abre y emerge una mariposa gigante con forma de Mary.
Esta forma ataca **dos veces por turno**.
Hechizos útiles:

- Sad Attack
- Heatwave
- Axe Bomb

Muchos hechizos la curan, así que debes tener cuidado.

La despedida de Mary
Tras derrotarla, Pandora pregunta:
“Why do you wish to go on?”
Cada miembro del grupo responde.
Mary confronta a Pandora y ambas se fusionan nuevamente en la **Ideal Mary**.
Ella dice que no puede volver al mundo real porque no es la Mary física.
Te teletransporta a todos… excepto a ti.
Mary te besa y confiesa que siempre te ha amado.
Luego te envía de vuelta al mundo real.

Epílogo con Philemon
Philemon aparece y te explica que el poder que usaste es tu verdadero yo.
Se quita la máscara, muestra su rostro y se transforma en cientos de mariposas.

Epílogo en Lunervale
La ciudad vuelve a la normalidad.
Sebek y Guido se vuelven famosos, pero los estudiantes no.
Tus amigos se reúnen en el Peace Diner para ir a un parque de diversiones.

Luego se muestra un aula vacía con Mary adulta, un compacto en un pupitre y una foto escolar.

Mini-biografías finales

- **Mary**: Sana, artista premiada, feliz con su madre y con un nuevo novio.
- **Mark**: Estudia arte en Nueva York, muy exitoso.
- **Nate**: Trabaja incógnito en la empresa familiar, aprende humildad.
- **Brad**: Conductor de TV, siempre pendiente de Mark.
- **Alana**: Casada, dedicada a su familia.
- **Ellen**: Modelo famosa, querida por su sencillez.
- **Chris**: Vida normal, casado y con un hijo.
- **Tú**: “Eso depende de ti”.

Créditos finales

Imágenes de lugares del juego, música del Velvet Room, y finalmente:

“cogito ergo sum” — René Descartes
I think, therefore I am
FIN